

DARK HERESY™

CREATURES ANATHEMA™



A BESTIARY OF ALIENS,
BEASTS, AND DAEMONS

WARHAMMER
40,000
ROLEPLAY

DARK HERESY

CREATURES ANATHEMA



ROLEPLAYING IN THE GRIM
DARKNESS OF THE 4TH MILLENNIUM

CREDITS

LEAD DEVELOPER

Ross Watson

ADDITIONAL WRITING

Sean Patrick Fannon, Tim Hucklebery, Andrew Kenrick, Reason, Alex Smith, Sam Stewart and Michael Surbrook with additional contributions by Alan Bligh and John French

EDITING

Mark O'Connor and Sam Stewart

DARK HERESY DESIGNED BY

Owen Barnes, Kate Flack, and Mike Mason

GRAPHIC DESIGN

Kevin Childress and Mark Raynor

COVER ART

Clint Langley

INTERIOR ART

Matt Bradbury, Kev Crossley, David Griffith, Jeff Himmelman, Stefan Kopinski, Yap Kun Rong, Tobias Kwan, Imaginary Friends Studio, Adrian Smith, Matias Tapia, and Franz Vohwinkle

ART DIRECTION

Zoë Robinson

PRODUCTION MANAGER

Gabe Laulunen

MANAGING DEVELOPER

Michael Hurley

PUBLISHER

Christian T. Petersen

GAMES WORKSHOP

LICENSING MANAGER

Owen Rees

LICENSING & ACQUIRED RIGHTS MANAGER

Erik Mogensen

INTELLECTUAL PROPERTY MANAGER

Alan Merrett

HEAD OF LEGAL & LICENSING

Andy Jones

SPECIAL THANKS

"All Records Expunged" Sean Schoonmaker with Cliff Drozda, Nate Grover, Andrew McDonnell, Eric Ullman, "Bring The Noise" James Savage with Davie Gallacher, Thomas S. Ryan, Stewart Strong, "No Guts No Glory" Sean Connor with Mathieu Booth, Steven Cook, Les Hedges, Nick Hodge, Chris Pitson, Stephen Pitson, "Sons of a Rogue Trader" Robin Everett-McGuirl with Alex Athanas, Christopher Brandmeier, Peter Marotta, Matthew Robenhymmer, Isaac Xavier-Santos, Sean Mulhall with BJ Campbell, Chris Carpinello, Chris Dodson, Scott Powell, Kyle Roberts, Jeff Stevens, Nathan Sweyte, Jason Vaughn, and Nathan Dowdell



**FANTASY
FLIGHT
GAMES**

Fantasy Flight Games
1975 West County Road B2
Roseville, MN 55113
USA

Copyright © Games Workshop Limited 2008. All rights reserved. Games Workshop, Warhammer 40,000, the Warhammer 40,000 logo, Warhammer 40,000 Roleplay, the Warhammer 40,000 Roleplay logo, Dark Heresy, Calixis Sector, and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products and illustrations from the Warhammer 40,000 universe are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000–2008, variably registered in the UK and other countries around the world.

All rights reserved. Published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved to their respective owners. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise without the prior permission of the publishers.

ISBN 978-1-58994-548-7 Product Code DH06 Print ID: 526

Printed in China

For more information about the Dark Heresy line, free downloads, answers to rule queries, or just to pass on greetings, visit us online at

www.FantasyFlightGames.com

Содержание

Вступление.....	5
-----------------	---

Глава I. Мутанты.....	6
-----------------------	---

Использование мутантов.....	7
Архимед Нокст.....	8
Трюмный вурдалак.....	10
Чума грешников Друзовой марки.....	12
Разорванные цепи.....	14

Глава II. Запретная наука.....	16
--------------------------------	----

Использование запретной науки.....	17
Каликсидские техноереси.....	18
Бронзовый лиходея.....	19
Спящие мертвецы улья Глориана.....	21
Ложные люди Номена Райна.....	23
Логос Демонис.....	25
Обеспамятевшие.....	27
Схизматикалы глубоких инфогробниц.....	29
Техноведьмы Аммика Тоула.....	32
Оружие-людоед.....	34
Дом Драйкон.....	36

Глава III. Миры смерти.....	39
-----------------------------	----

Использование миров смерти.....	40
Кенов III.....	40
Плотоядный хлыстовик.....	40
Фирр.....	43
Фиррская кошка.....	43
Зел Секундус.....	45
Оседекс.....	45
Скорбь.....	47
Мара.....	49
Околевшие.....	50

Глава IV. Хищники и вредители.....	51
------------------------------------	----

Использование хищников и вредителей.....	52
Амбулл.....	53
Круоров воинственный зверь.....	54
Чудовище фенкийских арен.....	56
Сумрачник.....	58
Зубастая трематода.....	59
Синофийский червь-прогрызатель.....	61
Федридский свежеватель.....	63
Смрадный зверь Странка.....	65
Звереуст.....	67
Проклинатель.....	69
Миазмовая крыса.....	69
Урвогель.....	69
Кровавая саранча Ксофа.....	70

Глава V. Ксеносы.....	73
-----------------------	----

Использование ксеносов.....	74
Эльдары.....	75
Яростные мстители.....	76
Эльдарские странники.....	77
Ультир Элларион.....	79
Кетсерар и Алая скорбь.....	82
Эльдарское снаряжение.....	83
Оружие корсаров.....	84
Энулиане.....	85

Поработители.....	87
Генокрады.....	89
Ликторы.....	91
Орки.....	93
Орки-бойцы.....	94
Нобы.....	95
Гретчины.....	96
Боевые сквиги.....	97
Орочье оружие.....	98
Симулякра.....	101

Глава VI. Силы Хаоса.....	102
---------------------------	-----

Использование сил Хаоса.....	103
Оценщики чёрных тонтин.....	104
Астральный призрак.....	106
Осколок тени.....	107
Пылающий.....	108
«Око Бездны».....	110
Огневик Тзинча.....	112
Гончая Кхорна.....	114
Джаггернаут Кхорна.....	115
Хозяйка пустоты.....	117
Нурглинги.....	119
Хищники Звёздного порядка.....	121
Крах Несовершенства.....	123
Зомби Варпа.....	125
Восставшие мертвецы.....	126

Глава VII. Противники.....	127
----------------------------	-----

Трёхактная структура.....	128
Знакомое зло: еретики.....	129
Моральные терзания.....	129
Мы или они: ксеносы.....	131
Приспешники.....	132
Война – это ад: демоны.....	133
Больше чем просто броски костей.....	134
Ожидаемый ужас.....	134
Необычные враги.....	136
Памятные вещи.....	136
Таблицы улучшения врагов и памятных вещей.....	137

Примечания.....	139
-----------------	-----

Примечание переводчика

Этот перевод «Проклятых созданий» дополнен материалами из официального малого дополнения «Памятные вещи», где приведены таблицы вещей, что могут принадлежать аколитам в зависимости от их происхождения и рода занятий, а также новыми монстрами из официально изданных приключений по **Dark Heresy**.

Отсылки к «Базовой книге правил и книге инквизитора», отсылают к совмещённой PDF-версии «Базовой книги правил» и «Книги инквизитора» в переводе Константина «Доктора Кота» Смыкова, которую можно найти в его Реликварии (<https://goo.gl/mJB1za>)

Переводы других книг правил **Warhammer 4000 Roleplay** вы найдете в группе ВК или на Яндекс.Диске:

• Группа ВК: www.vk.com/darkheresyekb

• Яндекс.Диск: <https://yadi.sk/d/pWtmvdh7BYw7ng>

Версия: 1.04 Переводчик: Широхов С. П.

Вступление

Империи осаждают множество врагов. Чужие и демоны рыщут на его рубежах, а порча, ересь и предательство подтачивают его изнутри. Агенты Инквизиции чаще других встречаются с такими угрозами, и Святые Ордосы вынужденно научились выживать в схватках с самыми разными врагами и одолевая их. В Каликсиде обитает немало странных и просто кошмарных существ – этот сектор приютил множество упорных и безжалостных врагов человечества. Чтобы восторжествовать над чудовищами, неважно, сколь страшными и опасными, Инквизиция наделяет аколитов своим самым могучим оружием – знанием.

О чём эта книга?

«Проклятые создания» – это bestiary, описывающий чудовищ, что таятся во тьме Каликсиды. Он дополнен записками инквизитора Фельрота Гельта – очень опытного члена Ордо Маллеус, прекрасно знающего сектор. Гельт начинал свою службу как пуританин-монодоминант, но за прошедшие века всё чаще и чаще поддавался соблазнам радикализма. Наконец, в 809.M41 он присоединился к ксантитам и пропал из всех официальных документов. К его писаниям стоит относиться с осторожностью, ибо они рождены в смутном и непостоянном уме. Кроме отрывков из дневника Гельта, в книге встречаются доклады его союзников и современников, в отношении которых стоит явить равный скептицизм.

К описаниям существ прилагаются готовые идеи для приключений, которые ведущий может использовать, чтобы быстро ввести нужного монстра в игру. Каждая из глав bestiaria описывает определённый вид врагов, с которыми аколиты могут столкнуться на службе Трону.

Глава I. Мутанты

Первая глава рассказывает о мутантах и мутациях в Каликсиде, описывая две породы таких существ, жаждущих падения Империи и одного особенного представителя мутантского рода. Эта глава может стать отличным источником врагов.

Глава II. Запретная наука

Вторая глава повествует о запретной науке – ужасах и ошибках раскрывшихся техноересей.

Глава III. Миры смерти

Третья глава даёт общее представление о мирах смерти, а также описывает несколько каликсидских планет такого типа, вкуче с самыми опасными их обитателями.

Глава IV. Хищники и вредители

Четвёртая глава рассказывает о некоторых диких зверях и вредителях, что встречаются в Каликсиде. Колоссальные человеческие толпы, сбивающиеся в улья по всему Империи привлекают хищников и других охотчих до чужой плоти тварей.



Глава V. Ксеносы

В пятой главе изложены сведения о нескольких враждебных человечеству разумных расах – чужаках, чьё существование препятствует процветанию Империи. Кроме того, в этой главе даны примеры оружия ксеносов.

Глава VI. Силы Хаоса

Шестая глава касается Великого врага, Хаоса и тех демонов и отродий Варпа, что служат Губительным силам и встречаются в Каликсиде.

Глава VII. Противники

Седьмая глава наставляет читателей в том, как использовать противников в кампаниях **Dark Heresy**, как соотносить количество игроков и врагов, содержит необязательные правила, позволяющие сделать неприятелей ярче и необычнее, а также включает таблицы памятных вещей из малого дополнения «**Памятные вещи**».

Новая особенность: «Врученное природное оружие» (*Improved Natural Weapon*)

Удары этого существа настолько сильны, что способны гнуть пласталь и пробивать доспехи. Природное оружие этого существа больше не считается «Примитивным».



MUTATION

USING MUTATION IN
YOUR GAME

•

ARCHIMEDES NOXT

•

HULLGHAST

•

SINNER'S PLAGUES OF
THE DRUSUS MARCHES

Глава II

Мутанты

«Искажённая плоть – искажённая душа»

- аббатиса Севенция с Циска

Мутанты, они же «уродцы», они же «сточники» обитают едва ли не на каждом населённом людьми мире в галактике. Как правило, их присутствие – это факт, на который имперские власти (и большинство подданных) хотели бы не обращать внимания. Мутация – это искажение божественного облика Человека под влиянием чего-то сверхъестественного или даже чужацкого. Оно изменяет сами гены человека, искажает его на самом глубинном уровне, и благодаря этому оскверняет даже его потомство.

Магосы Биологис издавна стремились определить причины мутаций – обычно с переменным успехом. Самые знающие техножрецы предполагают, что мутации суть плоды враждебных условий среды, воздействия радиации и токсинов. И правда, больше всего мутантов обитает в радиационных стоках под ульями или на самых загрязнённых мирах, вроде Соломона. С другой стороны, в отравленных внутренних зонах Соломона можно повстречать семьи, что поколениями не получают никаких видимых изменений, а в шпилях богатейших семейств Синтиллы порой рождаются чудовища, которых прячут за закрытыми дверьми.

В Каликсиде, как и во всём Империуме, у мутантов есть две судьбы. Если их не истребляют, то угнетают и контролируют. На большинстве планет (особенно, ульев) есть многочисленные сообщества мутантов, что служат рабами или чернорабочими. Как правило, им выпадает работа, за которую не возьмётся никто другое, и они выполняют они её в ужасных условиях, почти не получая ни отдыха, ни оплаты.

Использование мутантов

Порча – важная тема **Dark Heresy**, а мутация – один из самых прямых способов показать её. Доля мутанта достойна сожаления – каждый из них преисполнен навязанного Экклезиархией чувства вины за грех, что заставил его плоть восстать и измениться. Впрочем, важно помнить, что мутанты, пусть и жутковато преображённые, остаются людьми, и родство между родом человеческим и родом мутантским может быть важной частью сюжета.

Экклезиархия проповедует, что каждый мутант должен молить о прощении за грех своей мутации, так что не стоит удивляться, что многие из «грешников» бунтуют против таких догм. Некоторые даже гордятся своими «изменениями», убеждая себя, что это новый шаг в эволюции человека. Это очень опасные для Империума мысли, ибо если мутант поверит, что он превосходит настоящих людей, но вскоре решит предпринять что-нибудь, чтобы изменить своё положение в обществе. Такие течения порождают бунты и восстания, что выливаются в ожесточённые войны, в которых одна сторона полностью истребляет другую, ибо мутанты знают, что им нечего ждать милосердия от Империума, а Империум понимает, что «уродцы» жаждут возмездия за жизнь, полную угнетения.



ПЛОТЬ – ЗЕРКАЛО ДУШИ.
ПО ИСКАЖЁННОМУ ОБЛИЧИЮ
УЗНАЕШЬ ТЫ ЕЁ ЕРЕСЬ



Архимед Нокст

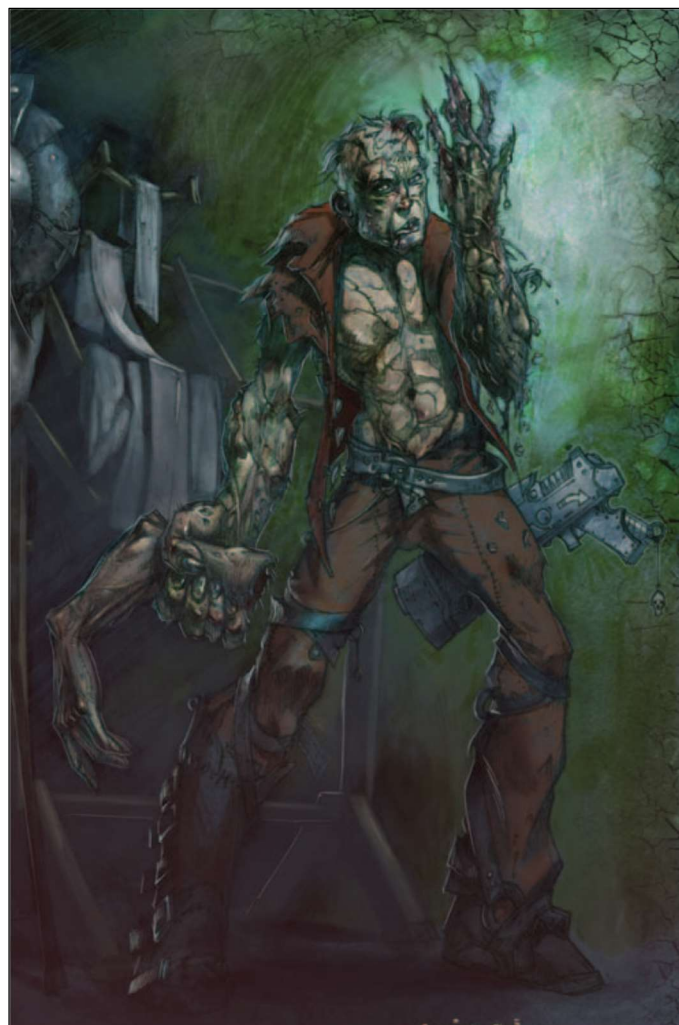
В преступном мире Каликсиды живут свои легенды — о Кворуме негодяев Праксиллы, что скрываясь в трущобах улья, правит его шпилями; о Лиге быстроногих, что способна перевезти кого угодно, куда угодно, без лишних вопросов и треволений; о Квилле Д'айте, что заполучил своё богатство тысячьо тысяч убийств. Ещё одна легенда — об Архимеде Ноксте, безликом и неизвестном одиночке, что правит бесчисленными преступными синдикатами посредством странных посланий и ещё более странных посланников. Он никому не показывается на глаза, и никто не знает, что Нокст — мутант в худшем смысле этого слова.

Имперские архивы не сохранили никаких сведений ни о месте его рождения, ни о настоящем имени. Большинство судей Адептус Арбитрес знают его лишь как закоренелого преступника, который должен быть схвачен, допрошен и казнён (желательно, именно в этом порядке). Инквизиции известно больше — в частности, то, что Нокст действует в Каликсиде уже много поколений, пользуясь множеством разных лиц и имён, что позволяет ему уникальной природой его мутации.

Нестабильная плоть Нокста постоянно мертвеет и отваливается. У него есть лишь один способ поддерживать в себе жизнь — заменять пораженные некрозом части тела новыми, вырванными из тел живых людей. Нокст способен вживлять себе не только огромные куски плоти, но и внутренние органы, кожу и целые конечности. Это чрезвычайно болезненный и долгий процесс (ведь новой плоти нужно время для того, чтобы прижиться) который, фактически, дарует Ноксту бессмертие. Внешность этого мутанта может быть очень разной, как правило, представляя собой отвратительную мешанину кусков кожи разных оттенков и мускулов разных пропорций. Нокст пытается искать жертв с подходящими ему частями тела, но если он не успевает заменить разлагающуюся плоть свежей, ему приходится какое-то время жить с ногами разной длины, глазами разных цветов и тому подобными различиями. Неудивительно, что Нокст носит свободные одеяния, длинные перчатки и широкополые шляпы в попытке скрыть пугающий облик.

Нокст оберегает свою тайну ото всех и без колебаний убивает даже союзников, заподозривших его в том, что он — не совсем человек. Зная о том, что на него уже обращался взор Инквизиции, Нокст не желает рисковать попусту, понимая, что даже некоторые криминальные бароны, с которыми он ведёт дела, обладают весьма пуританскими взглядами на проблему мутантов. Ближайшие соратники Нокста уверены, что он — лишь посланник от настоящего Нокста или просто несчастный калека, переживший жестокую схватку.

Никто не знает, с каких пор Нокст действует в Каликсиде; может статься, что это забыл или не может вспомнить и сам мутант. По любым стандартам, Нокст — безумец, чудовище, способное на самые отвратительные поступки ради того, чтобы продолжать жить.



Возможно, в прошлом он был праведником или даже героем. Сейчас же Нокст — монстр, на чьей совести лежат самые коварные и откровенно еретические деяния в Каликсиде. Он — тёмное пятно в истории сектора, преступник, скрывающийся за завесой мифов и легенд подулья, половину из которых, наверняка, придумал он сам. Единственная постоянная черта его внешности — это готескное лоскутное тело. В остальном полагаться нельзя даже на генетическое или морфологическое сканирование. Очень немногие, встречавшиеся с Нокстом, знали, кто он такой, а многие из тех, что знали, не пережили этой встречи.

Из дневников инквизитора Феларата Тельта: 778.М41

Не позволяйте страху одолеть себя. Нокст существует, и любой, кто видел останки его жертв, подтвердит это. Пожалуй, единственный след, по которому славяки могут найти его — это вереница растерзанных тел, что безумец оставляет за собой. Преступления Нокста также вызывают беспокойство, по природе его мутации я бы хотел изучить на самом носителе. Может ли эта мутация быть воспроизведена в более удобной форме, давая возможность более совершенной технологии пересадки органов и конечностей? Может ли он действовать как практически неуловимый агент?

Подчинение его моей воле потребует определенных усилий, но у меня найдутся нужные аргументы. Нокст явно безумец, но достаточно разумный и обладающий множеством знакомств в криминальных кругах и еретических кругах, а его агентурная сеть может позабавовать иных из моих коллег.

Подчинение Нокста может помочь мне во множестве дел...

Архимед Нокст								
БВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
33	35	6/34	44	21	43	37	47	39
Количество ран: 24				Скорость: 3/6/9/18				
Общий БВ: 4				Броня: ячеистый жилет (торс 4), флак-камзол (руки 3, ноги 3), ячеистая шляпа (голова 1)				

Очки безумия: 58

Очки порчи: 49

Умения: «Бдительность (Вос)+10», «Запугивание (Сил)+15», «Маскировка (Тов)+5», «Обман (Тов)+15», «Обыденное знание (Адептус Арбитрес, Администратум, Имперium, Преступность) (Инт)», «Оценка (Инт)», «Сбор информации (Тов)», «Тайный язык (Криминальные бароны)», «Язык (Низкий готический, Высокий готический, Дialeкт улья) (Инт)».

Таланты: «Аура власти», «Декаданс», «Железная челюсть», «Крепкий орешек», «Крепкий», «Могучий разум», «Ненависть (Инквизиция)», «Оружие ближнего боя (Цепное, Примитивное)», «Паранойя», «Пистолеты (Болтерные, Лазерные, Стаб)», «Пресыщенный», «Пугающий голос», «Равный (Преступный мир)», «Уличный боец».

Особенности: «Лоскутная плоть» †, «Мутации (Не чувствует боль, Гротеск, Страшная сила, Крепкая шкура, Жуткая деформация)», «Плоть на замену» ††, «Страх (1)».

Осквернения: «Одержимость».

Психические расстройства: «Видения прошлого».

† **Лоскутная плоть:** в зависимости от внешнего вида и уместности частей тела, вживленных Нокстом, он может обладать особенностью «Страх (1)». Это будет уместно только там, где такая внешность действительно выглядит гротескно или если его плоть уже отваливается кусками.

† **Плоть на замену:** мутация Нокста предоставляет ему особенность «Регенерация». Кроме того, получая критический урон, что лишает его части тела (или уничтожает её), Нокст может заменить потерянную часть новой, если закрепит её на нужном месте, оторвав от ещё живого существа. Вживление новой части тела занимает 1к5 раундов.

Броня: флак-камзол (торс 3, руки 3, ноги 3), ячеистый жилет (торс 4), широкополая кожаная шляпа со вшитыми элементами ячеистой брони (голова 2).

Оружие: ручная пушка с лазерным прицелом (35 м, 1/-/-, 1к10+4 У, ББ 2, Маг 5, 2 ПД), без оружия (1к5+3 У, Примитивное), цепной меч (1к10+8 Р, ББ 2, Сбалансированное, Разрывное), тяжёлые кожаные перчатки (считаются кастетами; 1к5+5 У, Примитивное). Бонус Силы везде утён.

Снаряжение: четыре магазина для ручной пушки (бронебойные пули и «дум-дум»), удобная, но свободная одежда, большие тёмные очки, дюжина лхо-папирос, гримировочный набор, четыре разных удостоверения личности того или иного вида, лазерный резак, наручники, мультиключ, микробусина, 3к10 тронов, 100к10 тронов в потайной поясной сумке, спрятанный мешочек с драгоценными камнями или металлами на 50к10 тронов.

Уровень угрозы: Еретикус Минорис.

Идеи для приключений

- Инквизитор посылает своих аколитов в помощь силовикам, пытающимся поймать серийного убийцу, который орудует в верхних кварталах улья. Несколько высокопоставленных людей были буквально распотрошены, что и привлекло к этому происшествию внимание Инквизиции. Истинный убийца – конечно же, Нокст, который по незнанию вживил себе руку и часть груди заражённого чумой человека. Болезнь ускоряет разложение Нокста, вынуждая мутанта постоянно убивать, чтобы вовремя заменять отмирающую плоть. Он понимает, что среди богачей вряд ли будут носители чумы и потому намерен убить их столько, сколько потребуется для того, чтобы выжить до тех пор, пока его плоть стабилизируется. В погоне за истиной аколитам предстоит столкнуться с помощниками Нокста и шантажируемыми им силовиками.

- Доклады об анклав мутантов приводят аколитов на дикий мир, чьи обширные леса скрывают от взгляда Имперума очень многое. Аколиты обнаруживают поселение мутантов, уничтоженное мощным взрывом. Расследование показывает, что здесь находился крупный завод по производству дорогостоящих наркотиков, создаваемых из местных растений. Один из побочных эффектов этого наркотика – ускорение биологической регенерации, что и заинтересовало Нокста, который уничтожил завод, осознав, что привлёк внимание Инквизиции. Теперь, не имея корабля, на котором можно было бы покинуть этот мир и с аколитами на хвосте, мутант будет охотиться на своих преследователей, надеясь расправиться со свидетелями и добыть новой плоти.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ: ЧЕЛОВЕК-МУТАНТ, ЕРЕТИКУС МИНОРИС

ОБЪЯСНЕНИЕ: САМА ПЛОТЬ ЭТОГО МУТАНТА ОТВЕРГАЕТ ЕГО ПРОКЛЯТУЮ ДУШУ И ОТМИРАЕТ. ТОЛЬКО УБИВАЯ ДРУГИХ И КРАДЯ ИХ ЗДОРОВУЮ ПЛОТЬ, ЭТО МЕРЗКОЕ СОЗДАНИЕ МОЖЕТ ПОДДЕРЖИВАТЬ СВОЁ СУЩЕСТВОВАНИЕ.

НАСТАВЛЕНИЕ: ПРИБЛИЖАЙТЕСЬ К ЭТОМУ СУЩЕСТВУ С ВЕЛИЧАЙШЕЙ ОСТОРОЖНОСТЬЮ. ПУСТЬ МУТАНТ ВЫГЛЯДИТ НЕУКЛЮЖИМ И БЕСФОРМЕННЫМ – ОН ПРОЖИЛ МНОЖЕСТВО ЖИЗНЕЙ, ПОЛНЫХ ЛЖИ И КОВАРСТВА И ОБЛАДАЕТ МНОЖЕСТВОМ ПОСОВНИКОВ. БУДУЧИ ЗАГНАН В УГОЛ ИЛИ ОТРЕЗАН ОТ СВОИХ ПОМОЩНИКОВ, ОН ЗВЕРЕЕТ И ЯРИТСЯ В ПОПЫТКАХ СБЕЖАТЬ, НО ОТ ВЗОРА ИМПЕРАТОРА ЕМУ НЕ УКРЫТЬСЯ НИКОГДА.

Трюмный вурдалак

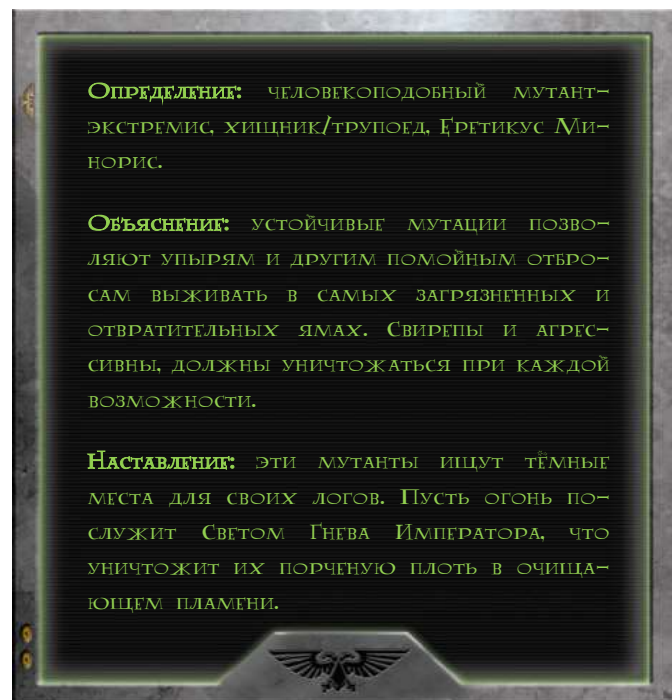
В самых дальних уголках пустотных кораблей, на борту бесчисленных космических скитальцев, дрейфующих в космосе, и даже на кораблях паломников и огромных перерабатывающих судах-фабриках скрываются две породы опасных мутантов – упыри и их более страшные собратья – вурдалаки. Эти существа приучились выживать и приспосабливаться на самых загрязненных и облучаемых радиацией палубах, теряя последние остатки человечности.

По нескольким найденным на безжизненных и покинутых судах телам трюмных вурдалаков было установлено, что они имеют ту же природу, что и упыри-гильямы – это сильно мутировавшая версия этих и без того страшно изуродованных существ.

Тела вурдалаков чудовищно извращены – если упырей ещё можно принять за больных и обезумевших людей, то эти твари больше похожи на демонов или выходцев из ночного кошмара. Их тела покрывает безволосая шкура и гнойные пустулы, из которых торчат острые костяные выросты, служащие обладателям естественным оружием. Вурдалачьи руки – страшные когтистые лапы, а в их непропорционально огромных ртах растёт по несколько рядов крупных зубов, готовых рвать плоть и разгрызать кости.

В отличие от своих сородичей-упырей, что по природе своей скорее воры и падальщики, трюмные вурдалаки куда более агрессивные и опасные существа. Упыри обычно сбиваются в группы, надеясь подавить врага числом, в то время как вурдалаки – одиночки, готовые напасть на любого, кто осмелится забрести в их владения. Зачастую они охотятся и на упырей, заблудших далеко от своих убогих жилищ, но мясо чистых, немутировавших людей вурдалаки считают куда большим лакомством.

Для путешествующих на корабле эти жуткие монстры представляют внутреннюю угрозу, в противоположность внешней, которой остаются демоны, сдерживаемые лишь полем Геллера. Так же как души путешественников будут поглощены порождениями Варпа, если поле даст сбой, так и их тела будут разорваны на части и пожраны ужасными обитателями чёрных трюмов.



Трюмный вурдалак								
БВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
44	10	37	40	38	16	39	34	04
Количество ран: 18				Скорость: 3/6/9/18				
Общий БВ: 4				Броня: нет				

Умения: «Бдительность (Вос)+10», «Бесцумный шаг (Лов)+10», «Лазанье (Сил)+20», «Скрытность (Лов)+20», «Язык (Корабельный арго) (Инт)».

Таланты: «Крепкий», «Ненависть (Люди)», «Оружие ближнего боя (Примитивное)», «Спротивляемость (Холод)», «Яростный натиск».

Особенности: «Выживает сильнейший» †, «Жестокий натиск», «Зверь», «Мутации» (1к5 малых мутаций из «Базовой книги правил»), «Ночное зрение», «Природное оружие (Клыки и когти)», «Страх (1)», «Токсичный», «Улучшенное природное оружие».

† **Выживает сильнейший:** мутации вурдалаков позволяют им существовать в самых враждебных условиях. Яды, большие дозы радиации, загрязнение, сильные гравитационные колебания, летучие токсины и многие другие опасности, с которыми можно столкнуться в чёрных трюмах, не причиняют им неудобств, а всё, что их не убивает, делает их сильнее. Вурдалаки автоматически проходят тесты Выносливости против оружия со свойством «Токсичное».

Броня: нет.

Оружие: дубинка или острый осколок кости (1к5+3 Р; Примитивное, бонус Силы учтён), когти и клыки (1к10+4 Р, бонус Силы учтён).

Уровень угрозы: Еретикус Минорис

Идеи для приключений

- По пути на новое задание, аколиты обнаруживают, что перевозимый ими груз был украден или уничтожен, а их покои – разграблены. Расследование приводит персонажей на нижние палубы, к ужасу, которого они не ожидали – сговору мутантов из чёрных трюмов с культистами из корабельного экипажа, что бояться этих тварей и преклоняются перед ними.

- Аколиты назначены охранять важную персону – личного друга их инквизитора. В пути на корабле начинается мятеж – недавно завербованные палубные рабочие выступают против капитана. Однако эта ситуация – совсем не то, чем кажется. Восстание началось из-за расплодившихся вурдалаков, заполонивших трюмы и жаждущих добычи. Упыри, что обычно оставляли своим страшным собратьям подношения, были уничтожены ранее в попытке обеспечить важной персоне безопасную поездку, и оставшиеся без еды вурдалаки начали наступление, вынуждая экипаж бунтовать, в надежде спастись от голодных чудовищ. Аколиты должны работать бок о бок с офицерами, чтобы пресечь мятеж и справиться с монстрами из трюмов.



ЗНАЙ МУТАНТА,
УБЕЙ МУТАНТА

Из дневников инквизитора Фельрота Тельта: 749.М41

Я никогда не доверял тем, кто всю жизнь проводит на корабле, путешествуя в пустоте. Постоянное воздействие Варпа может запятнать даже самого сильного духом. Я сам десятилетиями странствовал через Эмпирей, и эти годы показали мне, что даже самая беззаветная вера и самое надежное поле Тельера дают отнюдь не абсолютную защиту.

В последние годы мне в руки попали доклады о нескольких схожих инцидентах, случившихся на разных кораблях линейного флота и нескольких торговых судах. Во всех докладах меж страх читалась присутствие трюмных вурдалаков, надо просто уметь делать выводы. К примеру, на одном внутрисистемном судне произошла утечка плазмы сразу на несколько палуб. Подождав тая, как черви начинают лезть из земли из-за неудачного удара заступом, утечка плазмы привела к появлению на свет множества мутантов-вурдалаков. Больше половины экипажа и пассажиров погибли, а корабль был брошен на произвол судьбы. Тайны полностью безнадёжных судов или крейсеров линейного флота, так никогда и не достигших точки назначения, получили ещё одно возможное объяснение, в дополнение к обычным причинам, вроде ксеносав-пиратов или варп-штарпов.

Это расследование лишь усилило мою ненависть к варп-путешествиям.

Чума грешников Друзовой марки

В первые десятилетия восьмого века М41, как оспа по лицу больного, чума грешников прокатилась по Друзовой марке. Это было время горя, бунтов и отступничества, а страх перед болезнью разошёлся куда шире, чем сама эпидемия. Зараженные страдали от быстротечных и ужасных мутаций, в считанные дни или даже часы искривлявших их кости и уродовавших плоть, а затем – и рассудок.

Каликсидская Эклезиархия объявила эту болезнь карой Бога-Императора, ниспосланной в наказание за тайные в душах грехи, которые теперь волей Его, проявлялись во плоти. Лжепророки и культы предрекали следующую планету, которая падёт перед Чумой вскрывшихся грехов. По всей марке горели города и орбитальные станции.

Но чума не была ни карой Императора, ни происками Тёмных богов, а делом рук еретички из Адептус Механикус Биологис – магоса Сар Рексве. Она была отлучена от культа Омниссии в 710.М41 после намеренного заражения Аванпоста 1253 мутагенным вирусом. Магос Сар бежала, и следующие годы вместе со своими последователями работала над чумой грешников. Инквизиция докопалась до истины лишь в 718.М41 после произошедшего возле Тигра I сражения кораблей Рексве с силами культа Соллекс, который, сохраняя Железную стену молчания, уже восемь лет преследовал еретичку, сеющую чуму и мутации по всей марке.

Последние из соратников Рексве были уничтожены в 722.М41 вместе с ульем-колонией Тераксин. Однако вспышки чумы все ещё происходят по одному или два раза в десятилетие. Сама же Рексве до сих пор остаётся на свободе, продолжая работать над вещами, неизвестными Инквизиции и хранимыми культом Механикус в строжайшей тайне.

Истина же состоит в том, что разум Рексве подтачивает ржа Трансценденции. Она отрицает существование Омниссии и верит, что Омниссия, Который Грядет, возвысится из рядов Механикус. В погоне за Золотым генокодом, который позволит ей создать расу сверхлюдей, существ, обладающих бесконечностью знания, каждый из которых будет Омниссией, она совершает чудовищные техноереси, нанося инфопсалмы на священные гены человека, так, будто люди – это когитаторы, а чума грешников – новая деталь для них. Обрывочные знания, дошедшие до Рексве от еретехов прошлого, обратили её взгляд на Пять ложных генокодов, каждый из которых породил жуткого монстра, ставшего шагом на пути к Трансценденции.

Поздние вспышки чумы грешников уже порождали существ Первого ложного генокода, чудовищно изменённых созданий, которых сама Рексве называла «преображёнными». Внешне они уже не похожи на людей, но их плоть сильна, а сами преображённые буквально светятся здоровьем и энергией. Их искажённые лица сохраняют блаженное спокойствие и уверенность, а волей и разумом преобразованные превзойдут любого магоса, но для людей они совершенно чужды и непостижимы.

Преображенные – это святые среди мутантов, не по своей воле удостоившиеся такой участи. Другие жертвы чумы грешников поклоняются им, получая взамен их покровительство. Эта забота может быть остатком бывлой человечности мутанта или же знаком того, что он вышел из-под влияния жесткой по своей природе культуры Империаума. Те немногие заражённые чумой, что ещё не погрузились в пучину безумия окончательно, готовы защищать таких святых даже ценой своей жизни.



Преображённый								
ВВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
26	23	42	45	23	8/49	44	8/47	42
Количество ран: 14				Скорость: 2/4/6/12				
Общий ВВ: 4				Броня: флак-камзол (торс 3, руки 3, ноги 3)				

Умения: «Бдительность (Вос)», «Грамотность (Инт)», «Командование (Тов)+20», «Технология (Инт)», «Химия (Инт)», «Язык (Низкий готический) (Инт)».

Таланты: «Аура власти».

Особенности: «За гранью рассудка» †, «Заражение» ††, «Сверхъестественная Сила воли (×2)», «Сверхъестественный Интеллект (×2)»,

† **За гранью рассудка:** на преобразённых не действует *страх*, *подавление огнем*, *очки безумия* и *психосилы*, воздействующие на разум.

†† **Заражение:** телесные жидкости преобразённого, как и его плоть, переносят чуму грешников. Чтобы не заразиться после долгого контакта требуется **средний (+0) тест Выносливости**. Заразившийся мутирует в течение дня и сам становится носителем болезни. Через неделю жертва чумы утрачивает рассудок.

Броня: флак-камзол (торс 3, руки 3, ноги 3).

Оружие: безоружный (1к5+1 У, Примитивное, БС учтён).

Снаряжение: ряса техноадепта, странные вещицы из искаженных кусков металла, пробирки для химикатов, простые технологические устройства, кусок пергамента, исцарапанный сводящими с ума шифрованными записями.

Уровень угрозы: Еретикус Экстремис.

Идеи для приключений

- Лорд-инквизитор требует от своих аколитов добыть образцы мутировавшей плоти, поражённой изначальным штаммом чумы грешников, рассчитывая, что его адепты Биологис могут подтвердить свою новую гипотезу о природе ереси Рескве. Приняв меры против заражения, аколиты высаживаются в разрушенном улье-колонии Тераксин. Вернуться они должны с неповрежденными образцами мозга мутантов – это необходимо для того, чтобы раскрыть тайны чумы. Тераксин – разрушенные и отравленные руины, вернувшиеся к первобытной дикости, где повсюду видны следы погибшей цивилизации – странные письмена, сломанные технологические устройства, служащие дорожными указателями, и заброшенные лагуны. Нужный аколитах преобразённый окружен толпой слюнявых детей-мутантов, никогда не знавших здравого рассудка и отчаянно пытающихся защитить своего вожака от аколитов, не ведая, что те несут этим несчастным душам милосердие смерти.
- В диких землях мира-фронтира Зел Терциус, где не должно быть никого, кроме верноподданных и генетически чистых граждан Империи, замечены мутанты. Говорят, что это – порождения Рескве, но в Друзовой марке так говорят обо всех мутантах. Аколиты отправляются на Зел Терциус в поисках истины. Небольшие поселения разорены, полны искореженных трупов, сожжённых святилищ, заразы и мутантов, опекаемых двумя преобразёнными-близнецами. Где-то здесь же находятся посланные из напуганных произошедшим ульев имперские гвардейцы. В итоге, посланники Инквизиции выходят на служащего Рескве адепта Биологис и его подземную лабораторию, охраняемую орудийными сервиторами. Смогут ли аколиты объединиться с остатками Имперской Гвардии и уничтожить еретехов?

Из дневников инквизитора Фельрота Гельта: 3.937.750.M41

Я прибыл на просторы святой Друзовой марки в 720.M41, будучи призван на конклав, что проходил на Архаосе, в Башнях многословия. Долгие годы работы над проблемой чумы грешников привели нас к Очищению Тераксина, в ходе которого был уничтожен последний еретех, распространявший чуму. Но никаких следов Рескве там не нашлось. Я покинул конклав, чтобы исследовать оставшиеся руины и найти то, что поможет мне понять ход мыслей еретички – и предугадать её следующий шаг.

Разум Рескве... Я ни на шаг не приблизился к его пониманию до того, как вернулся на Архаос в 727.M41, услышав о чуме на Падших этажах. Этот район – яма для всех отбросов, изгнанных из улья, место отчаявшихся философов, которых вышвырнули из Школы основания. Здесь, как и в сотнях ульев по всей Друзовой марке, вновь расцвела чума грешников.

Мы обнаружили и мутации, и чуму, но хуже того – издевательскую насмешку над святым преображением, сотворенную руками еретехов. Теперь я знаю – Рескве истово верит в греховность и несовершенство; она – сумасшедшая, считающая, что человечеству не дано искупить свои грехи. Она ищет истоки Человечества Перерождённого – тех людей, которым не повредит созданная ей чума. Эта идея слишком безумна для того чтобы даже произносить её вслух – я узнал её от мутантов, которого чума преобразила в существо, стоящее за гранью добра, зла и здравости рассудка. Я не могу объяснить, как я понял его странную, обрывистую речь. Будто бы те несколько слов были шифром, из которых в моей голове расцвело понимание того, что это существо хотело сказать.

Мы нашли преобразённого в заброшенном книгохранилище, окруженного другими мутантами, бесплодно отдавшими свои жизни, защищая его. Избавить жертву чумы от телесной и духовной порчи было милосердием. Но преобразённый вёл себя подобно святому, попавшему в ловушку гнуснейшей мутации – он будто ждал нас, спокойный и окруженный внутренним светом посреди лаборатории. Он говорил с нами – и никто не смог бы описать как именно – а потом подставил свою шею под топор палача, признавая необходимость своей смерти. Я никогда прежде не видел ничего похожего и молюсь Богу-Императору, что не увижу.

Рескве всё ещё жива. Идут годы и происходят все новые вспышки Чумы вскрывшихся грехов. Техноеретичка будет продолжать своё дело до тех пор, пока её не поймут, не принудят отречься и не сожгут на костре во имя Бога-Императора. Лишь тогда прекратятся эти мерзости.

«Разорванные цепи»

«У каждого крепостного, неважно, насколько скромного, есть своё место. Каждый служитель будет жить в спокойствии, зная, что его жертвенность и целеустремлённость будут вознаграждены в конце жизни. А теперь – поднимайтесь! Поднимайтесь и потребуйте эту награду!»

- барон Хавалир Сертон Альбрексид

Какова цена свободы? Оправдана ли жестокая эксплуатация одного мира, если она обеспечивает безопасность и процветание десятка других? Сотни других? Тысячи? Адепты Империи давно перестали задавать себе эти вопросы, ибо они несут за собой лишь безумие и порчу. Неумолимые расчёты гласят, что для общего выживания некоторые должны страдать, и они страдают. Хотя миры Империи многочисленны и бесконечно разнообразны, придётся долго и упорно искать, чтобы найти такой, где правящий режим был бы столь же жесток, как на Сеферис Секундус, шахтёрской житнице Каликсиды. Жизнь местных крепостных коротка, сурова и полна бесконечного труда в одном из бесчисленных рудников планеты – всё ради того, что сегменту Обскурис получал столь нужные ему редкие ископаемые. Большинство аристократов Сеферис Секундус живут в относительной роскоши, и не видят ничего дурного в том, что их крепостные надрываются в шахтах до смерти – в конце концов, разве не для этого они существуют? Положение таких тружеников поддерживают тысячелетние традиции, подкрепляемые извращённой версией Имперской веры. Крепостные – суровая необходимость на этом технологически неразвитом мире.

Но если быть крепостным на Сеферис Секундус плохо, то быть там мутантом – ещё хуже. Загрязнение, что сопровождает местное горячество, вызывает высокий уровень мутаций у населения, но не прибавляет терпимости к мутантам. Те, кого не убили на месте, становятся изгнанниками, что обитают в самых глубоких шахтах и самых негостеприимных условиях. Они сбиваются в шайки и добывают ту руду, какую могут, и обменивают её на еду у не самых разборчивых крепостных. Так продолжалось бесчисленными поколениями, пока не нашёлся человек, решивший, что всё должно быть иначе.

Это был барон Хавалир Сертон Альбрексид, чьё имя позже прогремело по всей Каликсиде как одного из самых известных бунтовщиков последних дней. Имперские источники описывают его как красноречивого оратора и закоренелого еретика, что возглавил массовое восстание крепостных и мутантов в ходе которого погибли миллионы простоллюдинов, тысячи аристократов, а горная добыча на всём Сеферис Секундус почти остановилась. В конце концов он был схвачен Адептус Арбитрес и казнён за свои преступления.

По крайней мере, так гласит официальная версия. Как это часто бывает с имперской пропагандой, правду нужно использовать по-немногу – чрезмерное её количество может слишком явно обнажить царящую в Империи готескную несправедливость – в данном случае, нечеловеческие условия жизни на Сеферис Секундус, на которые адепты смотрят сквозь пальцы, довольные тем, что планета без перебоев поставляет колоссальные объёмы руды в качестве своей десятины. Барон Хавалир Сертон Альбрексид – без сомнения, мятежник и еретик, но он верен Империи, а вся его еретичность заключается в терпимости к мутантам. Умный и хорошо начитанный барон верил, что Сеферис Секундус можно вытящить из тёмных времён, в которых он пребывает, если постепенно учить крепостных, вводить новые методы горных работ и технологические устройства с дозволения Адептуса Механикус. Пока другие бароны смеялись над «невозможными и идеалистичными» идеями Альбрехсиды, он без спешки внедрял их на своих землях.

Несколько лет Альбрексид был целью множества шуток – он почти разорился в стремлении добиться содействия от Адептуса Механикуса. Количество руды, что он поставлял Короне, упало до минимально приемлемого, и о «Безрудном бароне», чьи крепостные живут лучше его самого, ходило множество пренебрежитель-



ных замечаний. Насмешки прекратились, когда однажды Альбрексид преподнёс Короне крупнейшую баронскую десятину в истории планеты, объяснив это тем, что искупает прошлые скудные годы. Его следующая поставка была не менее впечатляющей. Альбрексид стал богатеть, и его дела привлекли чужое внимание. Барон был дальним родственником королевы Лакримы, и многие сочли, что он планирует занять трон. Агенты королевских плетей – собственной армии Короны – втайне осмотрели владения Альбрехсиды и пришли в ужас. Барон обучал своих крепостных. Его подданные умели читать и писать, они получали регулярные выходные дни. Самых умных крепостных техножрецы учили работе с шахтёрским оборудованием, которое увеличивало эффективность рудников вдесятеро. С такими новостями плети вернулись к королеве и её советникам.

Хотя барон никак не преступил законов Сеферис Секундус, его новые методы устроили традиционалистов из числа аристократии, поверившей, что Альбрексид решил захватить власть. В чём-то они были правы – барон и правда хотел ввести более мягкую форму правления, хотя тонкости видевшегося Альбрехсиду режима лежали за пределами понимания сеферисской знати. Барон совершал небывалые изменения, и этого было достаточно, чтобы остальные аристократы потребовали от королевы решительных действий. Её величество приказала своим плетям расправиться с бароном и опустошить его владения, дабы никто из «еретически широко образованных» крепостных не смущал умы остальных своими «неподобающими познаниями».

Королевские плети немедленно отправились выполнять приказ, но барон Альбрексид смог дать им ответ. Он покупал у последователей Омниссии не только шахтёрское оборудование, и первая волна королевских солдат была уничтожена отлично вооружёнными крепостными. Понимая, что день, которого он ждал так давно, пришёл, барон приказал лучшим из своих людей рассыпаться по всей планете и спрятаться во владениях других аристократов, некоторые из которых втайне сочувствовали делу Альбрехсиды, а остальным – держаться тише воды, ниже травы и изображать полное неведение. Сам же барон с несколькими самыми верными последователями скрылся и стал искать организацию, позже ставшую известной как «Разорванные цепи». «Цепи» стремились подорвать работу сеферисских шахт, чтобы обратить пристальное внимание Империи на жестокую эксплуатацию планеты. Хотя барон не питал иллюзий насчёт милосердия Империи, но надеялся, что если к Сеферис Секундус будет приковано достаточно заинтересованных взоров, что-то можно будет поменять. Члены «Разорванных цепей» также пытались распространить методы Альбрехсиды среди других баронов и передать в Империи подробные сведения обо всём, что предпринял Альбрексид и насколько продуктивен был его феодал, до того, как на

него обрушились королевские плети. Действия «Разорванных цепей» были на удивление успешны. Будучи хорошо снаряжены и тщательно продумывая свои выступления, они повредили или уничтожили десятки горных объектов, не допустив жертв.

Повстанцам больше года удавалось водить за нос охотившихся за ними баронов и королевских плетей. По всей планете говорили, что войну против бессердечной королевы возглавлял некий добродетельный барон. Аристократия впадала в отчаяние, видя, как добыча руды падает, и они не могут выполнять квоты.

Осознав, что иного выбора нет, бароны обратились к местным Адептус Арбитрес в надежде что те добьются успеха там, где остальных ждало поражение. Увы, даже без вмешательства арбитров «Разорванные цепи» были обречены. Бескровная революция барона Альбрексиды, к которой всё шло, устраивала не всех его соратников – в особенности Ассоды Морирры, страстного и красноречивого вожака мутантов, что присоединился к «Разорванным цепям», чтобы отомстить угнетателям. Воинственность Морирры вошла в противоречие с хитроумными планами Альбрексиды, и в «Разорванных цепях» назрел раскол. Какое-то время барон это терпел, считая, что каждый голос должен быть услышан. Каждый голос – но не тот, которым говорит марионетка Губительных сил. Морирр попал под власть богов Хаоса и заключил договор с демоном. Во имя Альбрексиды, он среди бела дня обрушил полдюжины шахт, погубив несметное количество крепостных и немало аристократов. За это сам барон открыл охоту на бывшего соратника и гнал его через глубокие шахты, пока не достиг в Пустыре – своих бывших владений. В последнем поединке в глубинах Пустыря Альбрексид был покалечен, а Морирр погиб, когда энергетический разряд раздробил ему череп. Арбитры поймали смертельно раненого барона и вскоре публично объявили о его казни за преступления против Империи.

С тех событий прошло уже десять лет. Хотя именно на Альбрексиды возложили вину во множестве смертей, на Сеферис Секундус в это верят немногие, а самого барона тайно почитают как святого. Хватка королевы Лакримы слабеет, и ей недолго осталось править, а рудники планеты вновь стали целью для продуманных атак «Разорванных цепей». Теперь эта организация стала намного безжалостней, у её бойцов появились осквернённые Варпом и ксеноустройства, а ради достижения своих целей повстанцы готовы не считаться с жизнями невинных. Ходят слухи, что теперь «Разорванными цепями» управляет Ассод Морирр.



Мутант-террорист

Таковы первостатейные отбросы – мутанты, полностью деградировавшие разумом, телом и душой. Это безжалостные убийцы, многие из которых выделяются особенно мерзкими и многочисленными мутациями.

Мутант-террорист								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
32	27	36	36	22	22	30	25	20
Количество ран: 12				Скорость: 2/4/6/12				
Общий ББ: 3				Броня: нет				

Умения: «Выживание (Инт)», «Лазанье (Сил)», «Обыденное знание (Окрестности) (Инт)», «Язык (Низкий готический) (Инт)».

Таланты: «Оружие ближнего боя (Примитивное)», «Основное оружие (Примитивное, Стаб)».

Особенности: в дополнение к любым внешним мутациям, существует 50% шанс на то, что у мутанта будет 1к5-1 дополнительных мутаций (см. стр. 579 «Базовой книги правил и книги инквизитора»).

Оружие: автоган низкого качества (Основное, 90 м., 1/3/10, 1к10+3 У, ББ 0, Маг 30, ПД, Ненадёжное), дубина (1к10+3 У, Примитивное).

Снаряжение: рваньё.





FORBIDDEN SCIENCE

TECH-HERESY OF THE
CALIXIS SECTOR

•

USING FORBIDDEN
SCIENCE IN YOUR GAME

•

BRONZE MALIFECTS

•

DREAMING DEAD

•

FALSE-MEN

•

LOGI DAEMONIS

•

OBLIVIATES

•

SCHISMATICALS

•

TECH-WITCHES

•

VORE-WEAPONS

Глава III

Запретная наука

«Безмолвны лежащие на просторах Каликсиды миры, от которых отвернулся Омниссия. Они бредут за своими родителями-звёздами, как утратившие дар речи, окровавленные дети. Покрывающие их руины велики, пронзающие их катакомбы – бесконечны, населяющие их дикари – скорбны, ибо этим несчастным детям Империи Человечества пришлось заплатить великую и ужасную цену за техноереси предков»

- Варр Вторейший, «Индекс Астрэ Каликсис»

Технологии в Империи – это епархия марсианского жречества, слуг Омниссии. Те школы мысли, новшества и изобретения, что лежат вне ограничений, наложенных Культуром, клеймятся как техноереси.

Адептус Механикус налагает запреты на большинство образчиков ксенотехи и даже некоторые изобретения времён Тёмной эры технологий, и в праведной ярости преследуют каждого, кто возьмётся ставить кощунственные опыты.

Тем не менее, всегда находятся те, кто грешит еретическими исследованиями и отдаёт миры Человека на потеху технологическим чудовищам или ошибкам. В Каликсиде Техножречество Марса и Инквизиция нередко сталкиваются с такими отступниками и их орудиями – многих из них описывает эта глава.

Использование запретной науки

Порождения запретной науки и техноереси могут быть интересными злодеями в кампаниях **Dark Heresy**. Порой техно-адепт-отступник – это трагический антагонист, что ищет лишь знания или даже пытается улучшить жизнь обычных имперских граждан. Другие еретики – классические «сумасшедшие учёные», занимающиеся запретными исследованиями просто «потому что могут».

Сильная сторона любого сюжета, что включает в себя встречи с описанными в этой главе существами, состоит в том, что они родственны персонажам **Dark Heresy**. Многие группы аколитов включают в себя техножрецов, да и самые простые технологии одинаковы у ваших героев и их противников. Особенно сильным ходом могут стать враги, которым сочувствуешь – не злодеи, а лишь сбившиеся с пути гении, блестящие, но заблудшие. Это позволяет создавать более интересные сюжеты и открывает новые возможности для отыгрыша.



«Нет ничего постыдного в знании, и нет того недуга, телесного или духовного, что нельзя было бы исцелить правильным применением технологий. В этом Техножречество Марса право. Плоть слаба, но близорукость их догм не даёт им узреть истинные возможности аугментики. То, что я создал, не просто заменяет и не восстанавливает плоть – это позволяет человеку выйти за пределы человечности»

– лорд Виктор Драйкон



Каликсидские техноереси

Архивист Буза Марам, для инквизитора Фельрота Гельта: 3.296.752 М41

Влезь в металлическую кожу магоса со Станков и позволь своему сердцу видеть так, как видит он. Ты узришь мелкие местечковые техноереси, что подобно ползучей духовной оспе пятнают миры Каликсиды за пределами планет-кузниц. Такие малые ереси – например, отрицательство или мирское проповедование – бесстыдное подражание непосвященных обрядам каликсидских Механикус.

Каликсидские недоеретехи проводят таинства Машинного культа без дозволения, в глупости своей пятная собственные души. Медик-аугментатор, что неправильно изготавливает автоконечности, виновен. Скрывающиеся вокс-мастеровые с пылающих границ внешнего Тарсуса виновны. Знатные семейства и богатые члены гильдий, что глубокой ночью за деньги преступают заветы Механикус, виновны. Братья-мародёры из пустошей десятикратно виновны в наветах на украденные устройства. В презрении к правильному пути, эти еретехи ослепли и сбились с него.

Вновь ощути в себе сердце магоса и пойми – даже мельчайшая техноересь отвратительна. Это позор каликсидского Механикус и оскорбление Омниссии, Что Был, Есть и Будет. И всё же, пока миры сектора потрясает великие техноереси, что составляют смертельную угрозу жизням и страшную духовную опасность душам, мелкие еретехи остаются безнаказанными. Их не трогают – но это скорее вынужденная необходимость, чем сознательный выбор. Магосы с миров-кузниц обращают свой взор туда, где они нужны более всего, а потому преследование недоеретехов превращается в обязанность местных представительств культа Машины. Существует множество ветвей запретного технознания, которые каликсидские архимагосы объявили еретехническим кошунством против Омниссии: таково искажение священных генов человечества, воскрешение Железных людей и других ужасов Тёмной эры, изучение и конструирование нечестивых устройств Архиврага, разнообразные способы возвращать жизнь мёртвым, вселение демонов в механизмы и воскрешение усопших искусством Анима Мори. Это лишь некоторые известные Ордосам запреты Омниссии.

Свернуть с Виа Механикус и воспользоваться нечестивыми устройствами – непростительный грех для любого техноадепта, независимо от того, двигала им жажда власти, безумие или благие намерения, которыми вымощен чёрный путь. Магосы каликсидских кузниц не знают прощения и не остановятся ни перед чем, чтобы искоренить техноересь, а потом вырвать и сжечь её зримые плоды, что могли бы заставить техноадептов отвернуться от Люкс Омниссия. Свои намерения Механикус исполняют в ревностном безмолвии, прячась за Железной стеной. Впрочем, когда скрывать ошибки младших техноадептов невозможно, магосы с миров-кузниц с крайней неохотой обращаются к своим обитающим на имперских мирах собратьям-единоверцам, дабы защитить Имперскую веру.

К великому страданию архимагосов, существуют несколько величайших еретехов, что не раз избегали возмездия Техногвардии и Ауксиллии Мирмидон – таковы поработители сервиторов с Периферии, торговцы неосвящёнными когитаторами и ученики архиеретеха Номена Райна; луддитские культы Мальфийского субсектора, отлучённые обладатели запретного знания, техноведьмы, что вселяют Варп в машинных духов, и разорители миров, что похищают техноадептов на свои боевые корабли. Само осознание того, что чистоту Механикус пятнает существование таких преступников, вызывает у архимагосов горечь – но магосы-милитанты ревностно ищут еретехов и несут им смерть несмотря ни на что. Стоит отметить, что техножрецы из машинных храмов на имперских мирах Каликсиды отличаются от своих собратьев с планет-кузниц. Те миры пребывают по другую сторону Железной стены тайн, их техноадепты и труженики набраны из местных, и потому верны своей родной планете. Это – твои врата в каликсидский Механикус, если ты сможешь подобрать ключи.

В наказание за самые тяжкие техноереси каликсидские архимагосы объявляют города, ульи или даже целые миры отлучёнными от благодати Омниссии. Это редкое, но сокрушительное наказание по меркам Имперской веры, отправляющее всех отлучённых во тьму. Равно как и провозглашение экстерминатуса, каждое применение такой кары знаменует наш страшный провал.



Бронзовый лиходей

Во второй половине восьмого века М41 предел Иосии охватила странная техноересь. Аугметическая школа, техноадепты которой создавали и обслуживали кибернетические имплантаты, подверглась порче по всему Пределу. Еретехи воздвигали неправильные машинные алтари и проводили извращённые обряды. Обезумевшие, со ржавчиной, поразившей их разум, отступники повсюду высекали бесконечные строки варп-бессмыслицы и корпели над богохульными устройствами.

Среди таких устройств были и бронзовые лиходеи – уродливые скопища металлических рук и ног, ведомые кровожадными духами Варпа. Отключенный лиходей выглядит как груда побитой жизнью бионики – будто бы собранной с убитых гвардейцев и сложенной в кучу. При ближайшем рассмотрении за хаотичным нагромождением деталей проступает замысел безумца. Плазменной сваркой бронзовые имплантаты объединены в механизм, способный двигаться благодаря обрубкам конечностей, множеству ног и рукам, растущим из бедер. По всей груди металла проходят провода и инфокабели, соединяющие маленькие конденсаторные катушки и старые сервоприводы. Большинство важных элементов конструкции покрывают еретические знаки и строки бессмысленного машинного кода.

Включённый и напитанный энергией Варпа лиходей движется быстро, а действует злонамеренно. Механического зверя направляет демонический дух, и хотя у всей конструкции нет ни окуляров, ни устройств, способных реагировать на движение, лиходей чувствует перепуганных жертв. Он – порождение Варпа, укутанное в металл, жадное до чужой боли и смертей, которые побуждают его действовать.

Бронзовые лиходеи – стражи отдалённых машинных храмов и хищники с дрейфующих медицинских кораблей, затронутых Варпом. Таким тварям присуща бесхитростная тяга к медицинским инструментам – пилам, скальпелям, крюкам, зажимам и зондам. Демон не отличается коварством, хотя может поджидать жертву в засаде, пока жажда убивать не станет неостановима – и тогда он бросится рвать и крушить. Более коварные стратегии лиходею не по силам. Убитые чудовищем выглядят так, будто над ними поработал сумасшедший вивисектор – их тела разорваны, разрезаны и распластаны.

Вспышки техноересей в пределе Иосии сопровождается множество извращённых способов применения медицинских устройств и машинных духов – порой мёртвые встают и начинают ходить на пораженных Варпом механических ногах, живые бесповоротно сходят с ума на операционных столах, а из скальпелей и хирургических пил воздвигают окропленные кровью алтари. Впрочем, из всех подобных явлений бронзовые лиходеи остаются самой большой опасностью для служителей Святых Ордосов.

Бронзовый лиходей								
БВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Гов
35	20	8/40	60	35	10	35	40	-
Количество ран: 20				Скорость: 3/6/9/18				
Общий БВ: 6				Броня: нет (всё по 4)				

Умения: «Бдительность (Вос)».

Таланты: «Оружие ближнего боя (Примитивное, Бой без оружия)».

Особенности: «По две руки, чтоб глотки рвать» †, «Ещё по две, чтоб жертв хватать» ††, «Коренастый», «Машина (4)», «Многорукый», «Размер (Большой)», «Сверхъестественная Сила (×2)», «Сверхъестественные чувства (100)», «Странная физиология».

† **По две руки, чтоб глотки рвать:** благодаря особенности «Многорукый», лиходей может каждый раунд совершать две атаки против каждой цели, до которой может дотянуться руками.



†† **Ещё по две, чтоб жертв хватать:** совершая атаку, лиходей обычно пытается взять всех противников в захват. Захваченных врагов он всё ещё может атаковать, нанося по атаке в раунд. Такая атака получает все преимущества атаки по захваченной цели.

Броня: нет (всё по 4).

Оружие: без оружия (1к5+7 У, Примитивное, бонус Силы учтён), медицинские инструменты (1к10+8 Р, ББ 2, Несбалансированное, бонус Силы учтён).

Уровень угрозы: Маллеус Минорис.

Идеи для приключений

- Не все инквизиторы одобряют действия Фельрота Гельта в пределе Иосии. Шеф аколитов – один из таких; он с большим подозрением смотрит на Ягамара Элста – гельтова слугу с линейного флота и невоспелого героя Очищения «Сиренин». Он убежден, что собранные Гельтом отбросы – худшее средство против еретехов, и отправляет аколитов вызвать всё, что знает Элст. Тем временем машинный храм, что аугментирует сточных рабочих в подульях Вольга, замолк – без сомнения, по той же причине, что ему подобные в пределе Иосии.

- Прежде великий храм в Барахестских горах, что на Цейде II, посылал техноадептов успокаивать духов урожайных машин и благословлять молотильные руки местных сервов. Так было до тех пор, как на праздник Горы плодов разразились бури – дурное предзнаменование. Теперь на Барахестском хребте видны странные огни, а техноадепты больше не появляются на равнинах. Машинные духи беспокоятся и не желают трудиться, аугментические руки – работать, а посланные к Механикус гонцы не возвращаются. Просители отправились за помощью в столицу, и их слова дошли для Святых Ордосов. Теперь аколитам предстоит путь в Барахестские горы – там они найдут ковен обезумевших техножрецов, скверну Варпа и бронзовых лиходеев.

Вокс-запись // Череп-дрон Мир Фенка-Вольг-Темплус Иридус-563/a15

Допросу подвергается // Ягамар Элст

Расшифровщик // Нижайший архивариус Ялана // 3.237.795.M41



++ Неведение - это блаженство,
и мудрый не станет
им пренебрегать ++

Там всё и началось - на гауптвахте, когда лазган палача уже упёрся мне в затылок. Вот только всегда нужны люди, что будут встречать худшее и побеждать, так что этот пёс Гельт вытащил меня из той дыры. Он поставил меня командовать сбродом, что отправил на «Милосердную святую Сирению» - медицинский корабль Сестринства скорбящих матрон - и пусть его проклятый остов вечно лежит на том пустотном рифе, где и сейчас. Гельту были нужны отбросы вроде меня. Сброд, который можно кинуть в пасть смерти и варпову колдовству, чтобы защитить людей, что носят ту униформу, что когда-то носил и я. Выпейте за сброд, бьющиеся сердца и честнейшие души Линейного флота!

Поначалу мне не везло - бой шёл вдалеке. Флотским солдатам выпало отражать атаку с фланга, с той стороны, где были лётные палубы. Мы слышали, как солдаты орут по воксу и дерутся с волнами мёртвых или спятивших женщин с бронзовыми авторуками, что тянули их в бой. Нам же, полезному сброду, досталось самое вкусное - средние палубы, где мертвецы с бронзовыми руками бродили по узорам Механикус и рисовали повсюду странные знаки. Над сёстрами тут поработали скальпелями и пилами так, что убивать их и сжигать тела было милосердием - это мы поняли с первого взгляда. Два десятилетия «Милосердная святая» покоилась там, где когда-то погибла - за долгие годы Варпа и безумия корабль превратился в сумасшедший дом. Его стоило сжечь огнём лэнсов дотла - то была бы доброта, которую мы так и не проявили!

Я никогда не забуду того бронзового зверя. Мы столкнулись с ним в палатах - это была куча авторук и машинных ног, спаянных вместе. Оно ковыляло среди гниющих матрасов и ржавых кроватей, и в каждой из десятка лап было по скальпелю, алчущему плоти, которой самого чудовище было лишено. «Стреляйте же, псы!» - рявкнул я. Да гниют их шкуры за то, что они не спустили курки, как только увидели зверя, но, благослови их Император, они быстро оправились. Эти фанатичные пальцы жали на спуск до тех пор, пока от монстра ничего не осталось, и расправленная бронза не залила кровостоки. Так Император встречает врагов! Так мы приветствуем Варпа!

Лазган - это ниспосланный Богом-Императором дар, и занудам-проповедникам и святошам, что машут кадилами, стоило бы возложить это оружие Линейного флота на свои алтари. Батареи для лазганов - на алтари! Аквила, благослови, заряд и разряд! Мы, флотские праведники, заполняли бы собор до отказа каждый день.

«Милосердная святая» горела - дым заполнял палубы, из малых трюмов вырывалось пламя. Посреди всего этого хаоса, в полуразрушенной медике мы обнаружили хохочущие металлические опухоли - больных телом и разумом техножрецов, распевающих невесть что. Мы как следует отплатили им за то, что они сделали с кораблём! Это спасло нас и возвысило в глазах лордов-капитанов и бессердечного Гельта. С какой праведной яростью мы отрывали чудовищам металлические руки, забывая о собственных раненых и убитых, а потом сжигали, распяв на надёжных имперских переборках!

Спящие мертвецы улья Глориана

Вера миллионов пускает круги по воде каликсидского Варпа. В пене безумия, что клокочет в Имматириуме, обретает форму страх. Скрытая ото всех правда об улье Глориана заключается в том, что Варп уже давно бесчинствует в глубинах его Крошева в облике смертоносных духов, что овладевают телами повреждённых сервиторов, будучи призваны в тварный мир историями, что рассказывают в нижнем улье.

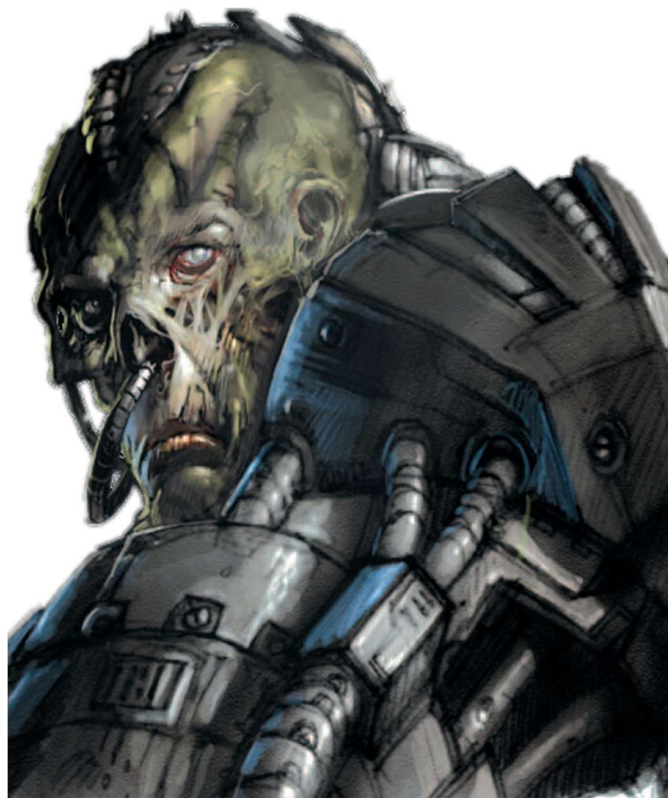
Вершина Крошева – это район улья Глориана, что на Соломоне, который пересекает множество трещин-переулков, едва ли не в двух шагах от жилых кварталов, каждый в добрую лигу глубиной. Местные спускаются вниз по Удушливым ступеням или на паровых гидравлических десятичных платформах, а множество веревочных мостов, навесов и деревянных перекрытий скрывают от них солнечный свет. Вечный смог из расположенных в верхнем улье заводов по очистке прометия и алхимических фабрик, где делают фузелин, оседает здесь, заволакивая тесные, запруженные людьми переулки.

По ночам тут пусто, пусть местная ночь мало отличается от дня. Вечером потомственные светоносцы уходят в тесные общественные залы, что когда-то были генераториями. Люди запирают двери и ставни, задвигают засовы и вывешивают намоленных имперских орлов. Царит непроглядная тьма. Ночные бродяги и воры, что шагают по навесным мостам полулигой выше, смотрят вниз и творят знак аквилы, пытаясь уберечь себя от того, что кроется в глубинах.

В чернейших безднах лежит само Крошево – дно трещин-переулков, ярус, образованный из раздавленных под бременем лет руин древнего улья. На краю Крошева живут и рассказывают свои сказки изгнанники, санкционированные воры и потерявшие всякую надежду лишние рабочие Ждущих гильдий. Эти «горожане» верят, что в старом улье обитают призраки, давно умершие слуги демонов, побеждённых Богом-Императором и сброшенных вниз. Врата для призраков – это сны. Спящие должны быть защищены молитвами и оберегами-аквилами, чтобы кровожадные духи не поднялись из глубин и не овладели их телами. Ульевичи с нижних ярусов верят, что сервиторы и недавно скончавшиеся – это те, кто спит крепче всего. Потому местные морги – это храмы Бога-Императора, а появление в переулке рабочего сервитора вызывает беспокойство и пускает слухи.

Глаза одержимых сервиторов – это светящиеся бельма, наполненные отблесками Варпа, а их беспокойные грёзы кипят жадой убийства. С самодельными ножами в металлических пальцах и гримасами, на которые их лицевые приводы не должны быть способны, эти сервиторы охотятся на одиноких жертв в глубинах ночных переулков и кормятся ужасом, что те переживают в последние мгновения своей жизни.

Редкое утро обходится без того, чтобы на границе Крошева не находили расчленённые тела. Местные творят знаки аквилы и спешат перенести останки убиенных в храмовые морги. Так Варп продолжает осквернять рабочих сервиторов одного за другим, пока Инквизиция бесплодно ищет в Глориане несуществующие ведьминские культы и еретические секты.



Спящий мертвец								
ЖБ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Шип	Вос	СВ	Тов
35	-	8/40	50	30	30	45	45	10
Количество ран: 20				Скорость: 3/6/9/18				
Общий ЖБ: 5				Броня: нет (всё по 4)				

Умения: «Бдительность (Вос)», «Бесцумный шаг (Лов)+20», «Поиск (Вос)», «Скрытность (Лов)+20», «Слежка (Лов)+20».

Таланты: «Оружие ближнего боя (Примитивное)».

Особенности: «Демоническое присутствие» †, «Император защищает!» ††, «Машина (4)», «Сверхъестественная Сила (×2)», «Страх (1)».

† **Демоническое присутствие:** все существа в пределах двадцати метров получают штраф -10 на тесты Силы воли

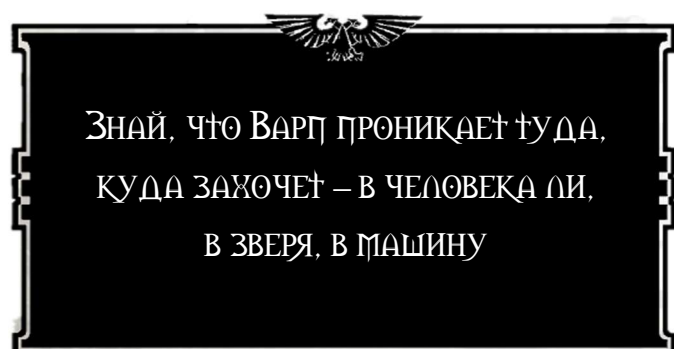
†† **Император защищает!:** аквила в руках истинно верующего заставляет спящего сервитора пройти **средний (+0) тест Силы воли**, провалив который он не сможет приблизиться к носителю аквилы или напасть на него.

Броня: нет (всё по 4).

Оружие: без оружия (1к5+5 У, Примитивное, бонус Силы учтён), длинный нож (1к5+8 Р, Примитивное, бонус Силы учтён).

Снаряжение: длинный нож, сделанный из заострённой лопасти.

Уровень угрозы: Маллеус Минорис.



Идеи для приключений

- На Ваксаниде, на самой границе джунглей, из которых никто не возвращается, стоят прокалённые солнцем древние руины. Аколиты отправляются туда вместе с экзорцистом Томасом Локейном, чтобы уничтожить то, что погубило прошлую археологическую экспедицию. Раскопки содержит лорд Гивейл Ваксанид, младший отпрыск великого дома, который обладает свидетельствами того, что под руинами погребён древний собор. Санкционированный псайкер, приданный экспедиции, сошёл с ума и теперь бормочет что-то о демонах, а наёмные рабочие и надменные магистры из ближайших схол перебиты. Однозадачные и писчие сервиторы пропадают. Лорд Гивейл Ваксанид требует от Министорума и Инквизиции изгнать злобных духов и обезопасить его раскопки – но что смогло так взбодражить духов Варпа, чтобы они начали овладевать сервиторами и убивать?
- Слухи о простонародном варп-колдовстве и таинственные смерти вызвали беспорядки на нижних ярусах Глорианы. Разговоры о ведьмах и призраках-сервиторах Тёмных богов ходят по всему улью. Легковерных охватывает страх, а искупители, отрицатели и схизматики толкают их к необдуманным действиям. Аколитам приказано пресечь беспорядки, вырвав сам корень зла, пытая и сжигая подстрекателей и демагогов до тех пор, пока слухи не прекратятся. Искупители и другие недоеретики – это просто сброд, что заслуживает участи худшей, чем смерть, но бродячие проповедники из Вершины Крошева желают лишь того, что угодно Императору. Они могут поделиться с аколитами тем, что знают о странных происшествиях и скверне Варпа, охватившей глубины Глорианы.

Из дневников инквизитора фельрота Гельта: 3.582.710.M41

Я потерял своего первого аколита в улье Глориана, что на Соломоне, много лет назад. Тогда я был молод – едва ли десяток лет носил печать – и был свободен от удушающего бремени тех многих смертей на службе Бога-Императора Человечества, что видел с тех пор.

Я забыл имя женщины, что поведала мне о Старом улье. Она была лишь звеном, что должно было привести меня к фактору Гракалу, и она заслуженно трепетала передо мной. Тем не менее, она рассказала ту легенду – потому что хотела причинить мне зло. Как я узнал позже, все, кто слышали эту историю, должны молить Бога-Императора о благословении, что отведёт от них взгляд тёмных сил. Я и Рин были здесь чужаками – нас выдал акцент – и не знали этого. Это был последний акт неповиновения от той, кто вскоре была мертва.

В легенде говорится о тёмных богах, запертых в руинах Старого улья глубоко внизу... откуда они посылают еретических духов, что овладевают спящими и мёртвыми. Тогда я не придавал этому значения – глупая ошибка. Сейчас нет смысла писать о том, какая участь постигла фактора Гракала – с этим делом я быстро закончил.

Куда важнее той ночью были переулки и крики Рин, что разносились по воксу. Я пробежал несколько ярусов, лампа моего жужжащего черепа-дрона едва разгоняла окружающую тьму, в глубину которой я безрассудно бежал вниз по мостам и настилам. Я нашёл кровь Рин, разбрызганную по стенам квартала, почувствовал в воздухе скверну, и увидел на металлических подпорках Крошева слабое варп-свечение.

Внезапно из темноты на меня уставились чьи-то горящие глаза. Я трижды выстрелил из хеллгана и рванулся вперёд, лишь для того, чтобы найти стоящий труп ржавого сервитора, чьи глазные линзы отражали свет фонаря. Неподалёку нашёлся окровавленный нож, что оборвал жизнь Рин. Больше здесь ничего не было, и я не обнаружил ничего, как ни пытал ту рассказчицу легенд. Я провёл в Крошове три долгих месяца, стремясь отплатить за душу Рин. Всё было без толку.

С тех пор прошли столетия, но я никогда не возвращался на Соломон. Бремя моего долга перед Богом-Императором слишком велико, чтобы простая жажда мести могла его перевесить. Ещё один повод для сожалений.



Ложные люди Номена Райна

Архиеретех Номен Райн сеял скверну среди техножрецов Голгеннова и Мальфийского субсекторов с тех пор как составил свои «Наказания Механикус» в четвёртом столетии М41. Изначально Райн принадлежал к уравнителям и проповедовал технологическую форму этого гонимого учения, утверждая, что дарованные Богом-Императором технологии – это меч и щит человечества против тьмы, и что Его самое горячее желание – видеть всех своих подданных вооружёнными, равными и связанными узами братства. Других техножрецов Райн называл угнетателями и добивался свободного распространения технических знаний.

Через несколько лет после написания «Наказаний» Райн скрылся, ибо Механикус объявили его еретехом, а Министорум – еретиком. Культ Соллекс ревностно преследовал сторонников Райна, в числе которых оказалось немало людей, способных конструировать запрещённые когитаторы.

По сей день неизвестно, был ли Райн творцом нечестивого Тринадцатого паттерна когитации – запрещённого каликсидским Механикус способа создавать ядра когитаторов. К девятому веку М41 вопрос происхождения отошёл на второй план. К тому времени Тринадцатый паттерн уже разошёлся среди еретехов голгенновых и мальфийских ульев; недозволенные когитаторы и другие устройства перевозили окольными путями, через пиратов и контрабандистов вместе с вокс-ересями и незаконными аугметическими конечностями.

За прошедшие столетия ненависть Механикус к Райну не остыла, а его имя и влияние стали лишь сильнее. С распространением когитационных ересей растут и культы – например, Дети Райна, поклоняющиеся архиеретеху как имперскому святому. Именно через эти культы Механикус и Ордосы впервые узнали о ложных людях Номена Райна, которых еретехи считали его ангелами.

За прошедшее время Ордосам удалось вскрыть достаточно «ложных людей», чтобы их природа стала ясна, пусть и осталась ужасающей. Ложный человек – это машина, что выглядит как глубоко аугментированный техножрец, имеющая все традиционные имплантаты Механикус (или хотя бы обладающая таким обликом). Ложный человек может говорить, планировать свои действия и совершать осознанные поступки – этого более чем достаточно, чтобы заклеить его как техноересь Силика Анимус – попытку воссоздать чудовищных Железных людей и вновь ввергнуть мир в кошмар Тёмной эры технологий. Впрочем, по сравнению с Железными людьми, творения Райна – ничтожные куклы. Их речь бессвязна и часто бессмысленна из-за безумия или ржавчины разума. Действуют ложные люди странно, нелогично и непредсказуемо жестоко, что тоже обо многом говорит. Их движения неестественны и непохожи на человеческие – они выглядят именно как машины, что пытаются выдавать себя за людей. Тем не менее, такие существа способны думать наперёд, конструировать технологические устройства и выполнять обязанности техноадептов-фабрикаторов.

В Мальфийском субсекторе существуют машинные храмы, населённые ложными людьми. Дети Райна верят, что эти существа приносят вести и технологии от самого еретеха, а некоторые ложные люди говорят, что они и есть Номен Райн. Возможно, за столетиями ереси кроются безумие и попытка достигнуть странной формы вечной жизни в облике машины, но культ Соллекс и Каликсидские Ордосы твёрдо намерены истребить ложных людей и не склонны вникать в подробности.



Ложный человек								
ВВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
25	25	40	50	30	35	35	35	15
Количество ран: 12				Скорость: 3/6/9/18				
Общий ВВ: 5				Броня: нет (всё по 4)				

Умения: «Бдительность (Вос)», «Логика (Инт)+10», «Обыденное знание (Техника) (Инт)+20», «Тайный язык (Техножаргон) (Инт)+10», «Технология (Инт)+10», «Учёное знание (Любое) (Инт)+10», «Химия (Инт)», «Язык (Низкий готический)».

Таланты: «Бинарный диалог», «Механодендрит (Любой)», «Пистолеты (Болтерные, Лазерные, Плазменные, Стаб)», «Светоносный заряд», «Светоносный удар», «Электрическое вспоможение», «Энергетический кэш».

Особенности: «Машина (4)», «Природное оружие (Кулаки или механодендриты)».

Броня: нет (всё по 4).

Орудие: без оружия (1к5+1 У, Примитивное, бонус Силы учтён), лазпистолет (30 м., 1/-/-, 1к10+2 Э, ББ 0, Маг 30, ПД, Надёжное), светоносный удар (1к10+3 Э).

Снаряжение: простое метампульное устройство, до трёх других кибернетических имплантатов, подходящих не имеющему плоти существу (например, механодендриты), инструменты, инфопланшет, личный когитатор, две батареи для лазгана.

Уровень угрозы: Еретикус Минорис.

Из дневников инквизитора Фельрота Тельта: 3.582.710.M41

В прошлом году на Алактре я сплавивши и казнив шепких еретиков — Детей Райна. Мне не было никакого дела до их запрещённых когитатаров, которые шепотом называют чужой, охватившей Мальфийский субсектор. Нет, я охотился за самим Хоменом Райном, что ищет способ возродить Мелезных людей, разрушить Империю и вернуть иррациональные времена Тёмной эры. Те, кто поклоняются ему — лишь пальцы, а мне нужно, схватившись за пальцы, отыскать руку, плечо, грудь — и наконец, сжать его бьющееся чёрное сердце.

Дважды за прошлые десятилетия я сталкивался с устройствами, что выглядели как грубые подделки человека — закутанные в красные расы и движущиеся так же неуклюже, как расклевывающиеся рабы, что ищут технокрестьян на пиррах. Я собрал конклав из дознавателей и инквизиторов, что также встречались с такими существами. Уи архиепископа Райна трудился над этими «людьми» несколько столетий в тайном убежище, где его жизнь поддерживали украденная у Технокрестьян машинария. Он стремится воссоздать Мелезных людей, но пока не продвинулся дальше ложных людей, жалких кукол.

Вы узнаете ложных людей по медлительности речи и движений, по бессвязности утверждений, будто бы выдуманных безумцем, по самой их душевной пустоте. Они выглядят почти как технокрестьяне, так же карают над машинами, а при необходимости, могут отлично защищаться. Никто не скажет, когда ложный человек неправильно истолкует поведение окружающих и бросится убивать их, будто бы обезумев от воздействия Варпа. Такое я также видел.

Христисты, на которых я охотюсь, фанатично собирают каждый налёт и каждый слух, касающийся творений Хомена Райна — они называют их ангелами, а самого Райна провозглашают святым. Некоторые еретики, уже под масками ложных и электро-ключей уначили меня рассказать им то, что я знаю об этих существах, ибо это облегчит их уход в небытие. Прорывнувшись в ряды нескверных и малоознающих я наконец попал на след тех, кто поклонялся ложным людям и знал, где их искать. Этот путь привёл меня и мою свиту из уютов Алактры в почерневшие внешние пустыни, к машинному храму, удалённому от всех людских обиталищ.

Ложные люди из храма почти не сопротивлялись и не притворялись. Они говорили с нами, но не сказали ничего, чего я бы уже не знал.

— Я — Хомен Райн, — говорил один. — Услышь меня.

Но я видел, что у провозглашающего это с трудом получалось двигаться как человек, и понимал, что он лжёт. Пока мы разбирали ложного человека в попытках доискаться до его тайн, агент-инициант Мэлин обнаружил проход, где другие творения Райна зашипились прямо противоложными — собирали себе подопытных. Мой самый верный бак-псайкер увидел мыслерунны среди устройств воли и задвинулся.

Мы узнали очень многое — на то, чтобы систематизировать всё, уйдут годы. Я знаю о том, чтобы наш путь продолжился и привёл нас в более тёмные места, где я смогу сразить архиепископа прежде чем он достигнет своей цели.

Λογος Демонис

Каликсидский Варп изменчив, и порой сама форма и передвижение предметов в Материуме могут породить волны в Имматериуме, истончить преграду между царствами и ненадолго выпустить в тварный мир свирепых и непостижимых человеческим разумом или чувствами демонов.

Такое происходит достаточно часто, чтобы каликсидская Инквизиция научилась держать ухо востро. Определённые сложные сочетания стержней, валов и других деталей при «правильном» использовании могут вызвать демонов и ярость Эмпиреев. Ордосы называют такие конфигурации «логос демонис» – термин, выведенный из рассказов ведьм и скрупулёзных записей еретехов, что искали откровений в неземной инженерии. Множество ныне скрываемых текстов также используют понятия «логи малефициум», «совершенные слова», «вопросы Варпу» и другие.

Для Ордосов, логос демонис – это приглашение нечестивых чудовищ из Эмпиреев и опасность для Человечества, имеющая облик безобидной конструкции – пока не будет приведён в нужное положение. Устройству не нужно даже применение колдовства или прикосновение психической скверны, чтобы включиться и призвать демонов уничтожать всё вокруг.

Инквизиции ни разу не удавалось заполучить нетронутый логос для изучения, ибо ярость призванного Варпа разрушает само устройство. Известные логосы обнаруживались внутри мануфактурного оборудования, среди движущихся подмостков или были складными металлическими алтарями, что собирали безумцы. Все известные демонические вторжения, вызванные логосами, происходили в многолюдных священных местах – соборах, усыпальницах святых и мануфактурах Механикус. Инквизиция видит в этом знак злокозненных намерений, ибо бить в самые святые для Имперской веры места – в природе Архиврага.

Вторжение начинается с потока резкого и холодного света, что изливается из логоса, когда преграда между Варпом и Материумом рушится. Этот свет может свести слабых с ума, сжечь плоть и воспламенить горячие предметы. Затем из логоса появляются невидимые духи – они овладевают телами перепуганных людей и заставляют их смотреть в свет Варпа, пока не сгорят, или шагнуть в сам Имматериум на верную гибель.

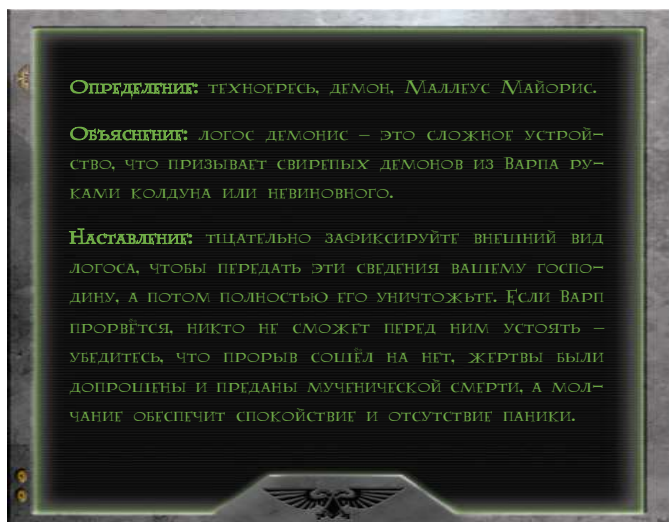
Когда вокруг логоса разгорается пламя, а люди бегут или гибнут, из недр Эмпиреев выходят более могучие демоны. Они выглядят как длинные ленты варп-вещества, чья форма и извивы повреждают разум. Эти «ленты» охватывают тела мертвых и одержимых и ярятся среди огня, нездешнего света и безумия до тех пор, пока логос не расплавится, и прорыв не пойдёт на спад. Такие вторжения от начала до конца могут длиться всего десять минут, но те, кто не успел убежать, будут мертвы или затянuty в Варп. Останутся лишь горящие дома и – если быстро не взять их под контроль – слухи, страх и паника среди выживших. Каков бы ни был итог, область прорыва на десятилетия будет нести пугающий след нечеловеческой скверны, которую почует любой псайкер.



Идеи для приключений

- Безумный торговый барон выстроил логос демонис, пересекающий пять районов улья, в сотню лиг диаметром, но умер до того, как работа была завершена. Культ забвения, коим теперь управляет младшая дочь барона, ищет место для последнего элемента конструкции, чтобы обрушить силы Варпа на улей. Еретики понимают, что могут соорудить подобные логосы меньшего масштаба – и это решение их погубит. Они включают логосы в имперском храме, где бываюут враги их предводительницы – это вызывает панику и беспорядки по всему району. На улицы вышли Адептус Арбитрес, и каждый, кто скажет, что видел нечестивого зверя, или уже сошёл с ума от варпова света, отправится в камеру до тех пор, пока не покается. Аколиты должны разобраться в этой паутине смертей и лжи, дабы выследить еретиков, пока они не обрекли на гибель весь улей.

- Администратор Прелл из Сибеллуса – давний друг культа Машины и собиратель необычных устройств, что он хранит в своём скромном имении. У Прелла побывал гость – техножрец со Станков, что осматривал его коллекцию. Вскоре после этого администратор был объявлен еретехом, а его поместье – разрушено Ауксилией Мирмидон. Сам Прелл пропал, а Механикус не нашли того, что искали. Теперь культ Машины взбудоражен, а Инквизиция пристально следит за происходящим. Аколитов посылают найти след Прелла – что из его коллекции вызвало такой гнев магосов со Станков, и где сейчас сам администратор?



Логос-демон								
БВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Цнт	Вос	СВ	Тов
40	-	10 ₅₅	8/40	40	20	45	40	-
Количество ран: 30				Скорость: 6/12/18/36				
Общий БВ: 8				Броня: нет				

Умения: «Бдительность (Вос)».

Таланты: «Стремительная атака», «Молниеносная атака».

Особенности: «В сиянии безумия» †, «Варп-нестабильность», «Варп-оружие», «Демонический (БВ 8)», «Демоническое присутствие» ††, «Обжигающий свет» †††, «Потусторонний», «Размер (Огромный)», «Сверхъестественная Сила (×2)», «Сонм демонических голосов» ††††, «Странная физиология», «Страх (3)», «Тела для рук» †††††.

† **В сиянии безумия:** свет Эмпиреев, что излучает логос, сводит людей с ума. Если персонаж получает очки безумия, провалив тест *страха*, вызванный логосом, он получает на два очка безумия больше (подробнее о *страхе* см. стр. 436 «Базовой книги правил и книги инквизитора»).

†† **Демоническое присутствие:** все существа в пределах двадцати пяти метров получают штраф -10 на тесты Силы воли.

††† **Обжигающий свет:** каждый раунд, пока логос работает, существует 10%-й шанс, что находящиеся в пределах двадцати метров легковоспламеняемые предметы загорятся – это может быть дерево, пергамент, одежда, химикаты и тому подобные вещи. Каждый раунд необходима только одна проверка – не нужно бросать кости за каждый предмет. Кроме того, жертвы, что получают урон от рукопашных атак существа, должны пройти **простой (+10) тест Ловкости** или загореться.

†††† **Сонм демонических голосов:** каждый раунд, пока логос работает, он может, потратив свободное действие, попытаться вселить демона в подходящую жертву (см. описание особенности «Одержимость», стр. 576 «Базовой книги правил и книги инквизитора»). Считается, что такой демон обладает Силой воли 30. Жертва должна находиться не дальше тридцати метров от логоса и видеть его свет. Поддавшаяся одержимости жертва будет пытаться сжечь себя в пламени или войти в Варп.

††††† **Тела для рук:** логос-демон стремится убить до пяти жертв и использовать их тела как конечности. Заполучив такие «теларуки» он будет бродить вокруг, сеять ужас, но нападать лишь, если нападут на него. Без трупов, что послужат руками, логос-демон будет двигаться вдвое медленнее обычного и не сможет совершать атак людьми-руками (см. графу «Оружие»).

Броня: нет.

Оружие: убийственные ленты (1к10+1 У или Р, Примитивное, Варп-оружие, бонус Силы учтён), люди-руки (1к10+10 У, Примитивное, Громоздкое, бонус Силы учтён). Лентами существо может атаковать цели, находящиеся на расстоянии до десяти метров от него.

Уровень угрозы: Маллеус Майорис.

Из дневников инквизитора Феларота Тельта: 3.267.690.М41

Существуют зывающие к Варпу устройства, что называются «логос деманис», и последствия их применения я видел своими глазами. Это было в 651.М41, когда я и ещё три инквизитора из синтилийского канклава пробрались в опалённые и прапитанные скверной руины Раннейского сабара во внешнем Сиделмусе. Нас подняли на ноги крики псайкеро-деманов. Под опалёнными и прапразрушенными сводами царил хаос. Понадобились усилия наших свит и арбитров из казарм Роз, чтобы положить конец беспорядкам. Архифраг нанёс удар сватам храму, и вернувшие были в смятении. Мы собрали обезумевших выживших и услышали от них о красных змеях и странных лентах, что хватают людей, и о сжигающем свете, что повреждает рассудок. Мы пронесли весь район в поисках деманов и начали искать виновных в этих зверствах, но единственное, что нам удалось найти – это страшные истории о неизбежной скверне смерти и Варпа – и ни следа еретиков, ведьм или деманов.

Прошли годы, как служившая мне тогда эрудитом Мих эн Траван обнаружилла навые свидетельства о той резне, выйдя через мильфийскую ведьму на писания еретиков четвёртого столетия об нежеланной инженерии. Вооружённые этим знанием, мы предположили, что в сабаре какими-то образом сложились логос деманис. Возможно, дело было в сопряжении балок, что поддерживали своды – они были опалены. Варп – это зно превышает нашего понимания, и оно наносит удары, что мы не всегда можем предотвратить, вплоть до того, что парой саин даём ему оружие руками невинных рабочих.

Обеспамятевшие

«Император защищает» – эти слова, что повторяет каликсидский Министорум, обещают спасение бессмертных душ Его подданных. Смерти не стоит бояться, но гибель души – это ужас, который не выразить словами, это страх, что заставляет ульи сотрясаться в панике, восставать и попирать Диктатес Имperiалис. Тело того, чья душа погибла – это кошмарное зрелище, пустая оболочка, предать которую огню есть акт очищения.

Гнуснопрославленный Иллюоис Гризвальди и его последователи-еретехи spolна пользуются страхами верноподданных, когда применяют подаватели воли. Эти технологические устройства – извращённая, грубая нейроаугметика, что хирургическим путём вживляется в мозг и обращает человека в «обеспамятевшего» – пустую оболочку, что продолжает жить, но чья душа канула в небытие.

Еретехи неустанно совершенствуют «обеспамятевших», встраивая им металлические когти и клинки – благодаря этому их можно использовать как боевых зверей. Гоня на врага целые стаи подобных творений, нечестивцы оскорбляют сам богоподобный образ Человека. Но истинное оружие «обеспамятевших» – это ужас, ужас небытия, постигшего душу, ужас того, что защита Бога-Императора оказалась преодолимой.

Псайкеры почти не видят разницы между «обеспамятевшим» и агрессивным боевым сервитором. Каликсидский Механикус не раз указывал Инквизиции, что воздействие еретехнической аугментики почти неотличимо от обычной сервиторизации. О выводах, что можно сделать из этого утверждения, лучше умолчать. Преобладающая в Ордосах и Министоруме догма гласит, что подаватели воли уничтожают душу – и потому в интересах Механикуса будет всячески содействовать уничтожению того, что иначе считалось бы мелкой техноересью.

В начале восьмого столетия М41 Иллюоис Гризвальди свершил суд над своими врагами на Синтилле. Закованные в железо еретехи представили толпе тех, кто осмеливался перечить их повелителю – обнажённых, скованных цепями, окровавленных «обеспамятевших» с пустыми глазами и капающей изо рта слюной. Сама мысль о том, что души этих несчастных никогда не попадут в объятия Бога-Императора, вселила ужас в сердца верноподданных. У них на глазах архиеретех погубил саму суть правоверных, вложив в их черепа тяжёлую, лязгающую аугметику. Страх и смерти помогали Иллюоису Гризвальди править своим подульевым царством.

Эти несчастные жертвы техноереси не имеют ничего общего с теми редкими людьми, что не отбрасывают тени в Варпе – неприкасаемыми или «пустыми». Бездушность «обеспамятевших» совершенно иного рода – их умы бесповоротно погублены и извращены еретической технологией.

В конце 705-начале 706 годов М41 Магистратум округа Брехт обнаружил на нижних и средних ярусах улья тринадцать чудовищ, чьи разумы и души были уничтожены подавателями воли. Проповедники Министорума провели экзорцизм, прочитали молитвы о спасении и благословили несчастных, но слухи удержать не удалось. Ордосы должны действовать быстро, не давая сплетням и пересудам вызвать волну ужаса и масштабные беспорядки по всему улью.



Обеспамятевший								
ВВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Шип	Вос	СВ	Тов
35	-	30	30	30	10	35	40	-
Количество ран: 10				Скорость: 3/6/9/18				
Общий ВВ: 3				Броня: нет				

Умения: «Бдительность (Вос)».

Таланты: «Бесстрашие».

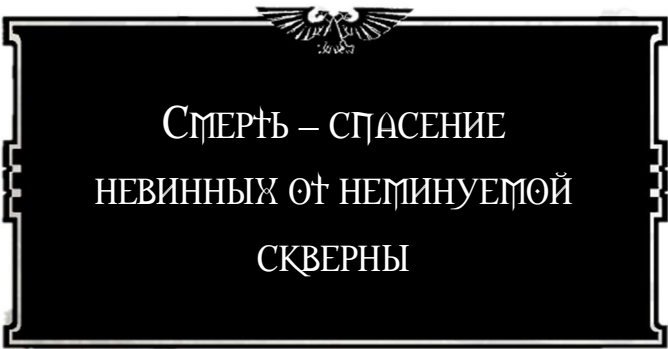
Особенности: «Зверь», «Незнание – сила» †, «Природное оружие (Вживлённые металлические зубы и клинки)»

† **Незнание – сила:** обеспамятевшие оказывают эффект «Страха (1)» на всех, кто понимает, насколько опасны подаватели воли для бессмертной души. На своих бывших друзей или любимых обеспамятевшие оказывают эффект «Страха (3)».

Броня: нет.

Оружие: вживлённые металлические зубы (1к10+3 Р, Примитивное, бонус Силы учтён), вживлённые клинки (1к10+5 Р, Примитивное, бонус Силы учтён)

Уровень угрозы: Еретикус Минорис.



Идеи для приключений

• Еретех Иллюице Гризвальди всё ещё жив, хоть и был побежден в подульях Сибеллуса – недавно в улье Царес на Мерове начали появляться подавители воли, отмеченные его проклятыми клеймами. Лорд-инквизитор посылает аколитов через пустоту, наказав найти еретеха, уничтожить подавители и предать огню «обеспамятевших», что губят души скромных тружеников Цареса. Само собой, сказать это намного проще, чем сделать. По всему яруссу Волянских стоков беснуется дикие «обеспамятевшие». Понять, откуда они берутся, будет непросто, особенно учитывая, что за решение проблемы самым поверхностным и разрушительным способом уже взялись тридцать соперничающих братьев-генералов Меровского штрафного легиона. Смертоносные газы, обстрел из крупнокалиберных орудий, заливка камнебетоном – лишь малая часть того, что творится на Волянских стоках.

• Богатые и влиятельные постояльцы прекрасно обустроенных палат странноприимного дома святой Хелейны в среднем шпиле один за другим превращаются в пустоглазых, пускающих слюни «обеспамятевших». Отборные части Магистратума оцепили странноприимный дом, а орудейные сервиторы и их поводыри патрулируют коридоры. Но подавители воли то и дело появляются на черепах больных, будто из ниоткуда. Слухи расползаются, и по всему среднему шпилю начинаются беспорядки, которые грозят перерасти в бунты и сожжения имперских святынь, ибо перепуганных горожан подстрекают еретики-отрицатели. Аколиты Святых Ордосов должны действовать и преуспеть там, где лучшие из Магистратума потерпели крах.

Из дневников инквизитора Фельмата Тельта: 3.056.707.М41

По инициации архималаса Райффа Заматого, никакой неправдаватель не может повредить душу. Он называет это «шаткой и очевидной лаской, что не находит подтверждения в откровениях Схемистики Тсайкани». Моя вера подсказывает мне, что Райфф ошибается – сердце архималаса уже два столетия как стало куском металла, и не ему судить о таких вещах. Тем не менее, Райфф хочет видеть Умаласа Гризвальди мертвым – как и я. Нерадаватели, повредители имперских душ, другие Архиврага... убийца моих аколитов.

После восте са иной и шайб свитой на поиски архиретеха Гризвальди отправилась машина винсифирующих технокрецев, призванная сломать с тайного арбитального храма в Сибеллусе. Это были, во всех смыслах, хладнокровные винны, каждый из которых нес дружные, спасительное правительственные крепостные стены. Под пальмистами знати нежало инновационное основание шпиль, предвзвешивало ширину, а под основанием скрывались аппараты улья и машинные храмы гидравлических генераторов. Вокруг самых низких плазменных генераторов и энергостраничных нижнего Харвельта адляку были негде утасовать от пещер бедноты и общины кадалыничков, а также рхсифиющих каначи и раздутых шкраспастуей, вокруг которых кишели нищие и ахотившиеся на них падашки. Где-то здесь скрывались и Гризвальди. Мы знали, потому что в Харвельт-Генератории/10 один «обеспамятевший» убит и съел ребенка прямо на ступенях храма святого Друда. В туннелях, образованных разрушенными асбалаками, не прекращались вычисления бедноты – асбалачные прапаведники уже не могли сдерживать гнев и страх своей паствы. Впрочем, эти священники были лишь отбросами Министратума, сознанными в акуланные затхлывания, стоялыми воздушным низавья улья в наказание за ереси.

Участок Министратума в Харвельт-Генератории/12-L представлял собой бункер из металла и керамики, воздвигнутый посреди развалин того, что когда-то было асбаламенным асбалаком. Но он же был разрушен и покин мертвецов. Окраваивенные, разорванные трупы усталими пай, обезображенные валами и раздетые догола... на не урывай бедноты – та старались этих шест – на неместивших твердениях Гризвальди.

Под сводчатыми папачками участка сохранились пикот-кашеры, установленные ещё во время пастрайки. Мы видели на записях как еретехи, в насмешку над Механикусу, окрашенные в красное и шелкающие искрающими электрахимистами, направили на офицеров Министратума стаю асбалажённых «обеспамятевших». Кроме асбалакой для таких чудовищ массивной черепной асбаламетики, у них оказались металлические зурбы, а лица и тела были изуродованы самыми охотливыми образами и покрыты шпильми. Вот так орудия Архиврага насасоудают свою власть – отпичила у нас всё ценное, всё важное, всё сакраващенное... и уничтожила его, чтобы держать асбалачных в страхе.

«Обеспамятевшие» – это просто пустые асбалачки, асбалашки свершившиеся ужаса. Бидя вера асбалачков/12-L крепкая, они бы сохранили и «обеспамятевших», и еретехов. Я видел, как велики панасиные асбалады Министратума совершали и более великие подвиги. Но в инжонем Харвельте они дрогнули перед ужасом, что несли «обеспамятевшие» и были разорваны на части бездушиными кусками мяса. Мы собрали останки павших для домыслного асбалащения – то были шпильми, катарай они, битьи шаскет, не засмужили, на асбалады Сказки настали.

Что же до технокрецев, то они выказали гнев шпильми, когда увидели на еретехах красные расы. Их не заботила чудовищная судьба, постигшая самых охотливых имперских подданных, но я с радостью присоединился к их расы, ибо она предвещала смерть Умаласа Гризвальди.

Схизматикалы глубоких инфогробниц

«Она кричала от боли, когда аугметика тянула её в бой, её рука из плоти и крови бесплодно хваталась за стену гробницы, ища, за что бы схватиться. Я застрелил её – нанёс удар милосердия – а потом они все навалились на нас. Её мёртвое тело было среди них, и её механодендриты пытались вцепиться мне в горло»

- вокс-запись силовика Квинта Кортеза

Адептус Механикус говорят, что Хадд – один из трёх Миров-Станков – уже был землёй величественных, спущенных с орбиты инфохрамов, когда голгенновы крестоносцы только очищали звёзды от ксеносов. А магосы-гравитологи, многоярусные ульи для рабочих, парящие мануфакторумы – это появилось лишь, когда Администратум подарил Механикус всю систему – политический жест, призванный успокоить тех, кто был разгневан самовольством техножрецов, подчинивших себе Станки.

Мануфакторумы и лабораториумы столетиями росли ввысь, но глубочайшие ярусы Хадда так и остались лабиринтами безмолвных инфогробниц с двоичными микрорунами, покрывающими серебряные стены, трансептами, что хранят данные тысячелетней давности, кристаллическими накопителями машинных псалмов, археохранилищами, опечатанными технолибрациями и криогеноториумами. Эти места священны для каликсидских Механикус, слишком священны даже для паломничеств – как усыпальница Друза, погребённая под колоссальными светскими ульями слишком священна для Имперской веры.

В отличие от мануфакторумов и лабораториумов верхних ярусов, в инфогробницах нет ни рабочих, ни техноадептов – они бывают здесь лишь, чтобы проводить редкие обряды, вроде воззваний сопряжения, или разыскивая древние антигравитационные устройства в попытках проникнуть в самые глубокие тайны Станков. Увы, в недрах инфогробниц есть и иная жизнь, о которой не подозревает большинство местных техножрецов. В ядрах древних когитаторов рыщут злокозненные машинные духи – схизматикалы.

Схизматикал – это облако запрещённых данных, архив еретических идей, что должны быть уничтожены, фолиант нечестивых планов, шёпот, что обрёл собственную злую волю. В схизматикале звучат узоры кода, способного быстро осквернять машинных духов и обращать их в отдалённое подобие самих себя. Хищному схизматикалу нужен лишь один незадачливый машинный дух, которого он вытеснит и отправится на верхние ярусы.

Обрётший свободу схизматикал быстро набирает целую армию машинных духов. Он оставляет в механизмах свои отголоски, каждый из которых становится самостоятельным схизматикалом – так растут целые ковенны. Любое вокс-устройство может быть заражено простой входящей передачей – другие механизмы требуют прямого подключения. Любое устройство Механикус, управляемое когитатором, может заразиться отголоском схизматикала. Простые механизмы лишь попадают под контроль этого технотворца, стоит ему оказаться рядом, но не могут вместить его в себя – таковы, например, вокс-кастеры, бионические руки и ноги, лифты, автодвери, оружие, части сервиторов, заводские и многие другие механизмы.

Заражённое схизматикалом устройство способно лишь на то, что умело раньше, но на любой кузнице более чем хватает глубоко аугментированных техноадептов, сервиторов и когитаторов. Каждая дверь, каждый простой механизм может сыграть свою роль, отказавшись работать по воле схизматикала. Умы техноадептов обращаются последними – их приходится убеждать, запугивать или ломать. Но на самом деле схизматикалу не нужны люди – только механизмы, что они будут создавать. Если чудовищу придётся защищать себя, он может бросить в бой кричащих и рыдающих техноадептов, преданных собственной аугментикой.



В 596.M41 из глубин Хадда восстал схизматикал, наполненный знаниями о запретных варп-технологиях. Он стремился обрести бесконечность в Эмпиреях и захватил достаточно машинных храмов на нижних ярусах Хадд-Норд, чтобы действовать эффективно, но тайно. Обнаружить его вовремя удалось благодаря тому, что чудовище отправило свой отголосок на корабль Механикус, идущий на Слиф – лишь по этому эху Каликсидские Ордосы сумели выйти на машинный ковен на самом Хадде.



Обращённый техножрец								
БВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
25	25	30	30	30	30	35	50	10
Количество ран: 12/12 (техножрец/схизматикал)				Скорость: 3/6/9/18				
Общий БВ: 3				Броня: флак-плащ (голова 3, руки 3, торс 3, ноги 3)				

Умения: «Бдительность (Вос)», «Технология (Инт)+30».

Таланты: «Светоносный заряд», «Электрическое вспоможение», «Энергетический эки».

Особенности: «Имплантаты Механикус».

Машинное заражение: предприняв **трудный (-10) тест Силы воли**, схизматикал может обратить любого связанного с когитатором машинного духа, способного принимать данные. Также он может попытаться обратить машинного духа при помощи прямого подключения. Обращение занимает 1к10 раундов, после чего машинный дух становится отголоском схизматикала, способным самостоятельно обращаться другие механизмы. Машинные, не управляемые когитаторами (двери, вокс-кастеры, оружие) вместо этого просто попадают под контроль схизматикала – он может управлять одним механизмом в десяти метрах от себя за каждую ступень успеха в тесте. Управляется ли какое-либо устройство когитатором или нет – решать ведущему.

Сталкиваясь с персонажами, обладающими аугментациями, схизматикал предпринимает **состоятельный тест Силы воли** против каждой цели, до которой может дотянуться простой передачей данных или прямым подключением. Схизматикал будет предпринимать эти тесты, пока не наберёт четыре ступени успеха – в этом случае он получит полную власть над всеми кибернетическими имплантатами персонажа. Персонаж может изгнать схизматикала при помощи верных инфопеснопений, благовоний и **тяжёлого (-20) теста «Технологии»**.

Плоть не важна: урон, нанесённый в немеханические части тела, снижает количество ран техножреца. Урон, нанесённый в механические части тела снижает количество ран и техножреца и самого схизматикала (см. графу «Количество ран»). Даже после того как схизматикал будет ранен настолько, что не сможет двигаться и атаковать, его отголосок никуда не пропадёт – пока в конденсаторной катушке жертвы остаётся энергия, неповреждённые имплантаты будут действовать, а вокс-устройства – пытаться распространять отголоски.

Броня: флак-плащ (голова 3, руки 3, торс 3, ноги 3).

Оружие: механодендрит (1к5+5, Примитивное, бонус Силы учтён), лазипистолет (пистолет, 30 м., 1/-/-, 1к10+2 Э, ББ 0, Маг 30, ПД, Надёжное).

Снаряжение: простое метаимпульсное устройство, оптический механодендрит, манипуляторный механодендрит, схизматикалий когитатор, микробусина-передатчик, кабели передачи данных, два батареи для лазипистолета.

Уровень угрозы: Еретикус Терминус.



Идеи для приключений

- Внешний мир Слиф: место настолько осквернённое, что оттуда никто не возвращается таким же как был. Аколитам приказано прочесать некартографированный регион этой проклятой планеты с напутствием «вы поймёте, что искать, когда найдёте». Говорят, что активность схизматикалов на Слифе не прекращалась с 598.M41, когда был нарушен установленный Имперским Флотом карантин – доказательством тому странные вокс-передачи и едва видимые сооружения на поверхности. Аколиты обнаруживают фрагментарного схизматикала, под чьим «руководством» дряхлые и обезумевшие техноадепты и повреждённые сервиторы столетиями строят могучую варп-машину. С её помощью схизматикал собирается прорвать завесу между Материумом и Эмпиреями – а аколиты и их снаряжение станут для него новыми запчастями. Смогут ли слуги Инквизиции справиться с предающими их устройствами и сорвать планы нечестивого инфодуха?

- Аколиты сопровождают послов Инквизиции на Станки. На самих Станках им предстоит действовать под прикрытием, выдавая себя за техноадептов и сервиторов при помощи специального снаряжения и техножреца-предателя. Их задание – проникнуть в инфогробницу под однажды разрушенным машинным храмом, якобы с благочестивыми целями и собрать там все возможные сведения за десять дней, не попавшись на глаза местным стражам – в случае чего Ордосы не будут их выручать. Впрочем, неуклюжие хаддцы, от которых не протолкнуться на низших заводских и жилых ярусах – это незначительная угроза в сравнении со сложными машинными духами и воинствующими техноадептами, что охраняют границы священных и мирских ярусов.



Из дневника инквизитора Фельрота Тельта: 3.506.788.M41

В 599.M41 я участвовал в расследовании странного и жестокого прорыва блокады вокруг внешнего шифра Сиф. Тогда стоявшие в дозоре корабли линейного флота уничтожили прорывавшееся судно Механикус. Последовавшая за этим духовная угроза заразила флотских техноадептов, а позже осквернённые Варпом машинаведы были уничтожены на вулканической поверхности Сифа. Что привело сюда развращённых технокрецов и заставило страдать и умирать? Тогда мы ещё пребывали в блаженном неведении о том, что злудит Ниссей позже назвал «схизматикалами» или «сондрпае тасфиа» — мерзкой чуме, паразитирующей машинных духов.

Мы проследили за скверной со Сифа до Хадда, и в 602.M41 обнаружили, что мир-кузница на грани погружения в бездны пагубного и свесильного еретического знания. Заражёнными схизматикалами духи из недр замороженных инфогродниц тайно охватили все нижние ярусы Харда, и наши действия привели к скорому вмешательству двух полных Легио Милина и неделе беспрестанного обстрела с пустотных кораблей типа «Унсенди». Покойте — это был лучший из возможных вариантов... но мы не уверены, что его хватило, чтобы искоренить эту угрозу. Лишь милость Бога-Императора я не вошёл в число приклинаемых, что приговорили мир-кузницу к экстерминатусу.

В тот год я вознёс хвалу архимагосу Кевикалу, что приоткрыл нашему ордену завесу тайны, без чего мы бы погибли в руках Архиврага. Впрочем, он скрыл многое из этого, что я хотел знать, и мне с моими злудностями потребовались десятилетия кропотливых исследований, чтобы восполнить пробелы. Я хорошо помню отважную Бетту-Анн и смелого де Вальда, славных адептов, павших жертвами развращённых технологических устройств и знания, которых Кевикал не захотел поделиться.

Самое слабое место архимагосов с каликсидских миров-кузниц, прячущихся за Железной стеной молчания — это категорический отказ идти на жертвы, чтобы обеспечить чистоту. Даже зная, что в гирбинах Хадда кроются осквернённые инфогродницы, они ничего не предпринимают. Архимагос считает, что лучше пусть миллионы погибнут в плазменном огне и под орбитальными обстрелами, чем будет уничтожена хоть одна инфогродница. Власть мирные Станков слишком убеждены в том, что смогут справиться даже с самыми явными воплощением тёмных сил. Их гордыня — это всё равно, что припадение, отправленное Архиврагу, что снова и снова поднимается из этих древних недр.

Все машинные духи должны быть
защитены от таких врагов!
— Ф.Т.

Техноведьмы Аммика Тоула

Синофия – упадочный мир, чьё древнее величие гниёт, а здания рушатся. Останки прошлого с высоты глядят на кипящие распрямы дворы аристократии и потерявших надежду простолюдинов. Синофийское техножречество одолевает та же скверна, что мануфактории и шпилы, которые оно когда-то тщательно оберегало. Механикус подтачивает ржавчина разума – смесь разрозненных суеверий и повреждений в нейроаугметике, что заставила бы содрогнуться любого техноадепта с мира-кузницы. Слуги Омниссии из нижней Синофии ведут себя странно и безучастно – они редко покидают свои покрывшиеся зелёными пятнами храмы и без конца размышляют о былом величии. На смену этим самоустранившимся техноадептам пришёл небольшой еретехнический культ и группы жестянщиков.

Архиеретех, что подчинил низкорожденных синофийцев своей воле – это Аммик Тоул, скрывающийся здесь от Инквизиции. Последователи Тоула – техноведьмы, еретехи и мелкотравчатые колдуны, что ловят каждое слово, написанное их повелителем. Их знания – это мешанина практических указаний и мистицизма, либо вырванного из адептов Механикус, либо почерпнутого из писаний Тоула. «Книга Аммика Тоула», что по большей части, представляет собой еретический бред, скрывает в себе истинные варп-ритуалы и описывает работающие модели устройств. У большинства техноведьм есть лишь пара страниц или отрывков этого труда, хранимых в испорченном инфопланшете. Для всех, кроме членов внутреннего круга, Аммик Тоул – это фигура мифическая, далёкий и скрывающийся ото всех архиеретех.

В книге Тоула можно найти схемы серебряных нейроигл, что могут поработать сервиторов, колдовские обряды, что обычно способны повредить лишь творящему их колдуну, чертежи талисманов, собираемых из внутренних деталей других устройств, а также вздорные рассуждения о богах-устройствах, существование которых скрывает Механикус. Техноведьмы используют эти знания, чтобы поработать сервиторов и возводить в давно заброшенных руинах свои крепости. Они отправляют нечестивые ритуалы, приносят человеческие жертвы и пытаются призвать силы Варпа в свои драгоценные технологические устройства.

Культ Аммика Тоула наложил глубокий отпечаток на Синофию – его ересь распространилась среди бедняков и чёрных душами. На каждую техноведьму, что на крови присягнула отдать свою душу архиеретеху, приходится сотня завистливых технозолотарей. Эти низайшие из еретехов наводняют рынки, где торгуют технологическими устройствами, и сооружают лачуги из флак-панелей да ржавых листов металла у городских ворот. Некоторые могут выполнять простые обязанности техноадептов, другие – всего лишь экзальтированные мечтатели, не имеющие никакого практического знания. Все они зарабатывают троны, бормоча благословения или проклятия механизмам, гадая на разбитых запчастях и обшаривая давно брошенные развалины в поисках ценного хлама прошлых эпох. Такие золотари – это мухи, что слетелись на гниющее мясо, а для чужака непросто отличить настоящего культиста от почти безобидного рыночного кустаря.



Лизи Ёбийца

Резня, поджоги и обладание запретным технознанием привели Лизи в синофийский ковен. Ведьма по праву пугает младших членов культа. Она возвала к богам-устройствам, перебила заключённых в клетки пленников, чтобы искупать в их крови своих рабов-сервиторов, и принесла клятвы архиеретеху.

Лизи Ёбийца								
ВВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
26	32	27	31	33	38	35	44	40
Количество ран: 14				Скорость: 3/6/9/18				
Общий ВВ: 3				Броня: нет				

Умения: «Бдительность (Вос)», «Обыденное знание (Техника (Инт))», «Технология (Инт)+10», «Химия (Инт)», «Язык (Низкий готический) (Инт)».

Таланты: «Могучий разум», «Непоколебимая вера», «Паранойя», «Пистолеты (Огненные)».

Броня: нет.

Оружие: без оружия (1к5+1 У, Примитивное, бонус Силы учтён), ручной огнемёт (10 м. 1/–/–, 1к10+4 Э, ББ 2, Маг 2, ПД Огненное).

Снаряжение: талисманы, мел, масла, поработающие сервиторов иглы, отрывок из «Книги Аммика Тоула», множество мелких технологических устройств, две канистры для ручного огнемёта, два осквернённых Варпом промышленных сервитора.

Уровень угрозы: Еретикус Минорис.

ПРАВОСУДИЕ ИМПЕРИУМА

ТЫ НАЙДЕШЬ НА КОНЕЧНИКЕ

БОЛТЕРНОГО СНАРЯДА

Осквернённый Варпом сервитор

Глаза таких сервиторов светятся, а их из плоти торчат иглы и нейроустройства. Знаки вырезаны на бескровной плоти и нанесены каплями воска на металл; с торса свисают пергаменты с письменами. С тел сервиторов стекает кровь убитых пленников, и скверна их очевидна.

Осквернённый Варпом сервитор								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Цнт	Вос	СВ	Тов
35	25	10/50	50	10	10	30	40	10
Количество ран: 16				Скорость: 2/4/6/12				
Общий ББ: 5				Броня: нет (всё по 5)				

Умения: «Бдительность (Вос)».

Таланты: «Оружие ближнего боя (Примитивное)», «Основное оружие (Примитивное)».

Особенности: «Иглы, прокляни их Император!» †, «Коренастый», «Машина (5)», «Ночное зрение», «Природное оружие (Металлические ножницы)», «Размер (Большой)», «Сверхъестественная Сила (×2)».

† **Иглы, прокляни их Император!:** у таких сервиторов в тело вживлено несколько игл. Если вытащить особую нейроинтерфейсную порабащающую иглу, сервитор погибнет, извлечение остальных не приведёт ни к чему. Чтобы вытащить иглу, требуется успешная безоружная атака по сервитору и успешный **трудный (+0) тест Силы** или **Ловкости**. Один успешный тест позволяет вытащить все нейроинтерфейсные иглы.

Броня: нет (всё по 5).

Оружие: промышленные ножницы (1к10+10 Р, Примитивное, бонус Силы учтён), пневматический заклёпкомёт (15 м, 1/3/-, 1к10+8 У, ББ 0, Примитивное).

Снаряжение: встроенная микробусина, связующие печати, пергаментные амулеты, вживлённые порабащающие иглы.

Уровень угрозы: Еретикус Минорис.

Идеи для приключений

- Ни один честный вольный торговец или капитан-хартист не поедет на Синофию, и даже худшие из них осознают, что Инквизиция сделает с тем, кто возьмёт на борт техноведьму. Все, кроме Калрока Джорна, что набил трюмы отчаявшимися беженцами и за щедрую плату укрыл в этих толпах техноведьм. Джорн должен быть сполна наказан за свои преступления – пленом, пытками и костром. Аколиты отправляются на полуразрушенные посадочные площадки Синофии, куда должен вскоре прибыть капитан. Когда Джорн окажется в их руках, аколитам нужно будет узнать, почему он взялся возить техноведьм – возможно, так удастся выйти на тайные убежища культа и ударить в само чёрное сердце Аммика Тоула. Или, быть может, Калрок Джорн окажется лишь пешкой самого Тоула, который использует его для того же самого – чтобы выйти на аколитов и ударить по ним первым.

- Техножрец-отступник Имбулон убил аколита Тьена и бежал в Синофию. Аколиты отправляются в погону, дабы отомстить и уничтожить весь еретехнический ковен. След Имбулона обрывается – его похищают техноведьмы. Свидетельства их вмешательства повсюду – вокруг видны техноадепты с разумом, поражённым ржавчиной и наказанные как преступники жестянщиками из разрушенных районов. Машинные храмы в упадке, а нужный аколитам еретех похищен ещё большими еретехами. Тем не менее, персонажам нужно отыскать Имбулона и обрушить на него святой гнев Бога-Императора.

МОЛИСЬ ЗА СВОЁ СНАРЯЖЕНИЕ
СТОЛЬ ЖЕ ИСТОВО, КАК ЗА
ТОВАРИЩЕЙ ПО ОРУЖИЮ

Из дневников инквизитора Фельрота Гельта: 3.506.788.M41

Я хорошо помню нижние ярусы Синофии Магна за три дня до праздника святого Уммиса Мстительного в 744.M41. Всё выглядело так, будто Очищение Святого пятилетней давности так и не произошло, а техноведьмы неопалёнными восстали из костров, стоило нам отвернуться. Они вновь были в руинах Консилия, где располагались рынки техноустройств, их послания опять были написаны мелом на Слепой стене, а их хижины виднелись на Дороге Милитантов, будто их никогда не сокрушали танковые гусеницы.

На самих рынках я увидел пускающего слюни техноадепта, которого, как зверя на потеху толпе, держали в клетке, контрабандистов, продающих вокс-устройства, и жестянщиков, что водили за собой цепочки невест где добытых сервиторов. Сервитор и его хозяин были размалёваны уродливыми рунами и обвешаны кусками пергамента с письменами, но я не видел порабащающих игл, что показали бы связь с культом Аммика Тоула.

Впрочем, моя свита кое-что заметила. Талисманы и сигилы на рынке были бледными отражениями тоулова колдовства. Даже не желая по своей воле взывать к Губительным силам, жестянщики служили слабыми подобиями самого архиеретеха.

В ночь перед праздником святого Уммиса, я и жестянщик Оокран отправились во внутренние, лишенные энергоснабжения и чистого воздуха руины, где скрывался ковен. Оокран, по меркам своих сородичей, был выдающимся мастером – быть может, в силу того, что сам понимал, что он шарлатан, а не верил, подобно остальным, в обереги и проклятия. В обмен за невеликую плату Оокран согласился свести меня с могучими ведьмами в их скрытой крепости. Моя свита следовала за нами, и я помню свою уверенность в том, что мы на шаг приблизились в архиеретеху Аммику Тоулу.

Как судьба порой смеётся над нашими планами и надеждами. Та ночь началась с предательства, а закончилась в крови. С дюжину техноведьм были убиты, ни слова нам не выдав, а мой адепт Балт повис на клинках их порабощённых сервиторов, пронзённый насквозь. Мы ничего не получили и многое потеряли. Синофия – это мир смертей и разочарований, и я хотел бы найти повод спалить её всю на погребальном костре.

Оружие-людоед

 Оружие-людоед – это рукотворный зверь, живое оружие, созданное из генетического материала ксеносов ударившимися в техноересь генеторами и ксенобиологами Для каликсидских Механикус это очень опасные занятия. Хотя Омниссия благословил труды, что породили гроксов, беремотов и десятки других сельскохозяйственных животных, создание новых пород ксенозверей объявлено нечестивым и еретическим. И хотя грань между верноподданным ксенобиологом и отступником очень тонка и нередко переопределяется, сотворение и использование оружия-людоеда в Каликсиде – несомненная техноересь. Ни один истинный слуга Бога-Императора не будет создавать или применять настолько чудовищные образчики ксеножизни, а те, кто мыслит по-иному, должны быть схвачены и сожжены.

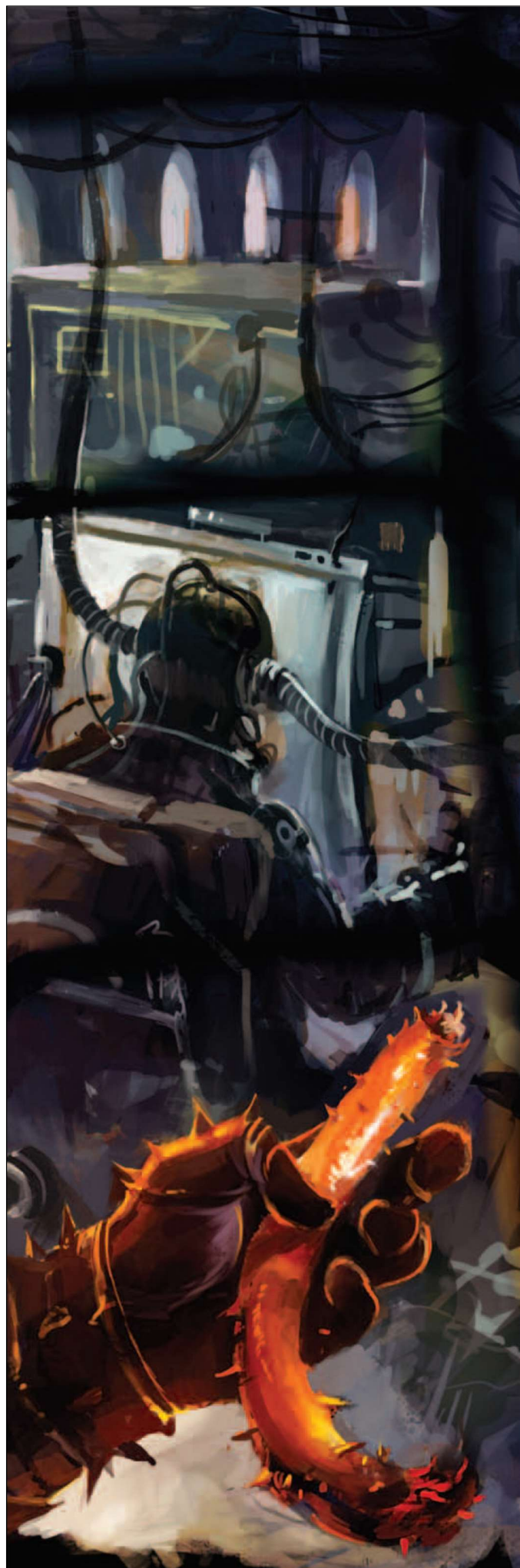
Самая распространённая порода каликсидского оружия-людоеда – это тонкое, червеобразное создание с ладонь длиной, усеянное твёрдыми шипами, наделённое на удивление сильными передними конечностями и пастью, полной бритвенной остроты зубов. Такая тварь может свисеть кольцами, с пугающей скоростью прыгнуть через целую комнату и впиться своими шипами и цепкими конечностями в жертву.

Оружие-людоед остаётся спокойным, пока его не разъярят особыми химическими составами. Обычно убийца, надев бронированные перчатки особого вида, приводит тварь в ярость и метает её в свою жертву. Взбесившийся людоед стремителен, бесстрашен и чрезвычайно агрессивен. Он способен пробиться даже сквозь лёгкую броню, добраться до плоти и начать рвать и грызть её, пробивая путь к внутренним органам. Стоит людоеду вцепиться в жертву, как она уже всё равно что мертва.

Подобно отравленному кинжалу убийцы, оружие-людоед неэффективно против хорошо бронированной, предупреждённой или просто готовой к нападению цели. Обычно расправа с помощью людоеда – это послание, в котором отправивший убийцу говорит о своём могуществе и решимости использовать явно еретехнические средства, а также грозит самой ужасной смертью тем, кто продолжит действовать ему наперекор.

Известный инквизитор Эмбелеос при жизни яростно выступал против оружия-людоеда, клеймя его как великую ересь, созданную безответственными и полубезумными магосами. Несмотря на регулярные чистки, что устраивают Каликсидские Ордосы и Механикус, творцы оружия-людоеда продолжают практиковать своё мерзкое ремесло по всему сектору. Техножрецы-отступники и биологи-еретехи, покинувшие культ Машины, радуются тому, чтобы неразборчивые в средствах богачи всегда могли получить в своё распоряжение столь кошмарное орудие убийства. Они создают целые колонии извивающихся тварей, скрывая их за ширмой богатства, и принимают у себя посланников от гильдий убийц и культов смерти.

В последние годы в пределе Иосии совершается всё больше и больше убийств с применением странного живого оружия, что порождает слухи о том, что творцы таких созданий имеют крупную базу где-то в этих краях.




ПО УБИЙЦАМ СВОИМ ТЫ
УЗНАЕШЬ, ЧЕГО СТОИШЬ

Оружие-людоед								
БВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Цнт	Вос	СВ	Тов
25	25	30	30	30	30	35	50	10
Количество ран: 5				Скорость: 5/10/15/30				
Общий БВ: 3				Броня: нет				

Умения: «Бдительность (Вос)».

Таланты: «Бесстрашие».

Особенности: «Зверь», «Прыжок» †, «Пожиратель плоти» ††, «Ползучий», «Природное оружие (Клацающие зубы)», «Размер (Миниатюрный)», «Сверхъестественная скорость», «Страх (1)», «Уберите это!» †††, «Чутьё на мясо» ††††.

† **Прыжок:** оружие-людоед может прыгнуть на свою жертву и вцепиться в неё. Расстояние такого прыжка может быть равно дистанции *натиска*. Если такая атака попадает в цель и наносит урон, немедленно применяется особенность «Пожиратель плоти».

†† **Пожиратель плоти:** вцепившись в жертву, оружие-людоед будет пытаться прогрызть путь внутрь тела один раз за раунд. Единожды получив урон от людоеда, жертва испытывает такую боль, что лишается возможности действовать нормально – каждое действие для неё требует сперва пройти **очень тяжёлый (-30) тест Силы воли**, а каждый последующий раунд оружие-людоед будет наносить 2к10 единиц резающего урона до тех пор, пока жертва не погибнет (при этом само оружие также умрёт). Людоеда можно оторвать, преуспев в **состязательном тесте Силы** и набрав хотя бы одну ступень успеха. Удаление оружия-людоеда наносит 1к10 единиц резающего урона жертве – ведь с силой отрываемые от её плоти зубы и конечности нещадно рвут её. После того как людоед будет оторван, жертва должна пройти **средний (+0) тест Выносливости** или навсегда потерять 1к5 единиц Выносливости.

††† **Уберите это!:** если оружие-людоед попадает в цель, но не наносит урона, оно вцепляется в жертву и обвивается вокруг, нанося автоматические попадания в случайную *зону попадания* в следующем раунде. Любые атаки по оружию-людоеду при этом должны быть *прицельными атаками*¹ – успешные поражают тварь, провальные (с учётом штрафа -20) – поражают жертву, остальные провальные – просто идут мимо.

†††† **Чутьё на мясо:** после того как оружие-людоед успешно нанесет урон цели один раз, все последующие её атаки игнорируют броню.

Броня: нет.

Оружие: клацающие зубы (1к10+1 Р, Примитивное, Разрывное, бонус Силы учтён).

Уровень угрозы: Ксенос Минорис



Идеи для приключений

• Хаос в улье начался из-за сущей безделицы – разбившегося контейнера с химикатами. Обитавшая внутри колония оружия-людоеда набросилась на своих творцов-еретехов и, расправившись с ними, выбралась из их тайного логова и расползлась по верхнему улью. Местные жители начинают гибнуть, и верхние ярусы охватывает страх перед ксенозверями, что могут прятаться где угодно – в тени, в вентиляции, в трубах. Аколитов отправляют в помощь Магистратуму, Адептус Арбитрес и СПО – им предстоит подавить беспорядки и избавить от тварей улицы при помощи кибермастифов, а вентканалы – взявшись за огнемёты. Инквизиции нужны ответы – что это за звери и откуда они взялись?

• Инквизитор содержит в своем поместье целый зверинец, полный надёжных клеток, каждая из которых содержит особей определённого ксеновида, и генераторов стазис-полей, за которыми следят приданные ордосу техножрецы-ксенобиологи. Аколита приказано выследить культ монашествующих убийц, что почитают святого Уэлласа Безмолвного и добыть у его членов живое оружие-людоеда для своего господина. Выйдя на культ смерти, аколиты обнаруживают следы, ведущие к еретехам, что производили для культа оружие-людоеда. Тайные монастыри культа встречаются по всему субсектору, а его члены нередко служат знатым и влиятельным людям наёмными убийцами. Архивариусы и эрудиты, что служат в поместье лорда-инквизитора, готовы помочь с поисками. Откуда аколиты начнут?

Сумеречный охотник

Сумеречными охотниками называют тварей с Сумрака, кроважанных хищников, пойманных еретехами и напичканных аугметикой и системами управления, которые превращают таких зверей в ни с чем не сравнимый ночной ужас, послушный воле тёмных сил, что захватили власть в Синофии Магна. Внешне они напоминают гибриды иссохшего от старости человека и насекомого, усиленного бронёй из чёрного железа и множеством оптических установок, светящихся в глазницах.

Сумрачный охотник								
БВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Цнт	Вос	СВ	Тов
40	30	8/43	40	10/53	21	46	28	18
Количество ран: 20				Скорость: 5/10/15/30				
Общий БВ: 4				Броня: нет (всё по 6)				

Умения: «Бдительность (Вос)», «Бесиумный шаг (Лов)+20», «Лазанье (Сил)+20», «Обман (способен только подражать чужим голосам и звукам) (Тов)+20», «Скрытность (Лов)+20», «Уклонение (Лов)+10».

Таланты: «Мягкое падение», «Стремительная атака», «Трудная мишень».

Особенности: «Бронированный», «Машина (4)», «Ночное зрение», «Сверхъестественная Ловкость (×2)», «Сверхъестественная Сила (×2)», «Скрытый тьмой» †, «Страх (2)», «Улучшенное природное оружие (Наросты-клинки)».

† **Скрытый тьмой:** вокруг этого существа будто бы собирается тьма даже среди бела дня, а струящаяся по его сосудам чёрная кровь обладает на диво сильными исцеляющими свойствами. Существо получает бонус +10 к тестам «Скрытности» и «Бесиумного шага» и восстанавливает одну потерянную рану каждый боевой раунд, пока остаётся живо.

Оружие: наросты-клинки (1к10+10 Р), вживлённый метатель боласов (30 м., 1/-/, Урон – нет, ББ 0, Маг 4, ПД, Неточное, Примитивное, Опутывающее).

¹ Called Shot



Дом Драйкон

Дом Драйкон, не так давно вошедший в высший свет улья Терциам – одно из самых амбициозных знатных семейств на всём Мире Фенка. Драйконы возвысились благодаря связям и деньгам, а не благородству происхождения, поэтому многие старые рода смотрят на них свысока, считая не более чем художонными купчишками, недалеко ушедшими от любого жестянищика. Это мало значит для Виктора Драйкона – главы дома, одарённого техноадепта и мирского члена Техножречества Марса.

Драйкон проложил себе путь в каликсидскую аристократию звонм монет, что скопил будучи одним из самых уважаемых творцов аугметики в пределе Иосии. Аугметику с клеймами Драйконов – обычно это нейроимплантаты, кибернетические органы чувств, вроде глаз, и настроенных на носителя ауспексов – высоко ценят наёмники и другие достаточно состоятельные люди, что могут позволить её себе. Благодаря прославленному качеству и надёжности своих творений, дом Драйкон богател – это позволило его главе окунуться в политику, набрать вес в обществе и, наконец, достигнуть своей главной мечты – войти в круг величайших аристократов Каликсиды.

Недавно начали ходить слухи о каких-то неурядицах у Драйконов – якобы младший сын лорда Драйкона, Блейз, страдает от таинственного недуга, одолеть который не по силам даже лучшим из лекарей улья Терциам. Поговаривают и о загадочных укутанных в плащи гостях, что часто бывают в особняке Драйконов, а самые мрачные сплетни рассказывают о богохульствах, ереси и даже тёмных искусствах и сделках с Губительными силами. Многие считают это пустой болтовней и плодами зависти, но лорда Драйкона видели в компании еретика Молокора Кембайсеса, а его доме ныне обитает немало странных людей, похожих на посланцев Механикус.

Дом Драйкон содержит хорошо подготовленных и глубоко аугментированных придворных солдат. Эти гвардейцы стоят в караулах по всему особняку и патрулируют его коридоры, обходят дозором окружающие владения дома и гоняют разный сброд. В чрезвычайных обстоятельствах или в патрулях на нижних ярусах, солдаты собираются в отряды по пять бойцов во главе с сержантом и одним тяжеловооружённым орудийным сервитором. Эти мужчины и женщины – опасные и умелые воины, которых нельзя сбрасывать со счетов.

Гвардеец Драйконов								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
40	40	40	45	35	35	40	35	30
Количество ран: 15				Скорость: 3/6/9/18				
Общий ББ: 4				Броня: панцирь штурмовика (всё по 7)				

Умения: «Бдительность (Вос)», «Грамотность (Инт)», «Запугивание (Сил)», «Лазанье (Сил)», «Поиск (Пос)», «Проницательность (Вос)», «Тайный язык (Военный, Жаргон дома Драйкон) (Инт)», «Технология (Инт)», «Уклонение (Лов)», «Шифры (Боевой арго) (Инт)», «Язык (Высокий готический, Низкий готический, Диалект улья Терциам) (Инт)».

Таланты: «Бесстрашие», «Мастер рукопашной», «Нокдаун», «Обострённые чувства (Зрение, Слух)», «Плечом к плечу», «Ритуал освобождения», «Химическое оскопление».

Особенности: «Машина (1)», «Ночное зрение».

Бионика: бионическая рука, прорицающий массив *хорошего качества*, кибернетическое зрение *хорошего качества* (работает как особенность «Ночное зрение» и телескопический прицел (снимает штрафы за стрельбу на дальнюю и экстремальную дистанцию, если стрелок потратит полное действие на *прицеливание*)), кибернетический слух *хорошего качества* (со встроенной микробусиной), метаимпульсное устройство *хорошего качества*.

Броня: панцирный доспех штурмовка *высшего качества* (всё по 7).

Оружие: боевой дробовик *высшего качества* (30 м., 1/3/-, 1к10+2 У, ББ 3, Маг 18, ПД, Надёжное, Разброс), цепной меч *высшего качества* (1к10+6 Р, ББ 2, Сбалансированное, Разрывное, бонус Силы учтён), одна фотонная граната (БС×3, враг в радиусе пятнадцати метров от разорвавшейся гранаты должен пройти тест Выносливости или ослепнет на 1к5 раундов), две дымовые гранаты (БС×3, Дымовое, сенсоры и визоры, «пробивающие» обычный дым, не работают против этого).

Сержант Драйконов								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
45	45	45	50	35	35	40	35	40
Количество ран: 15				Скорость: 3/6/9/18				
Общий ББ: 5				Броня: панцирь штурмовика (всё по 7)				

Умения: «Бдительность (Вос)», «Грамотность (Инт)», «Запугивание (Сил)+10», «Командование (Тов)+10», «Лазанье (Сил)», «Поиск (Вос)», «Проницательность (Вос)», «Тайный язык (Военный, Жаргон дома Драйкон) (Инт)», «Технология (Инт)», «Уклонение (Лов)», «Учёное знание (Тактика Импералис) (Инт)», «Шифры (Боевой арго) (Инт)», «Язык (Высокий готический, Низкий готический, Диалект улья Терциам) (Инт)».

Таланты: «Аура власти», «Бесстрашие», «Железная дисциплина», «Истинная стойкость», «К демону в пасть», «Мастер рукопашной», «Нокдаун», «Обострённые чувства (Зрение, Слух)», «Плечом к плечу», «Ритуал освобождения», «Химическое оскпление».

Особенности: «Машина (2)», «Ночное зрение».

Бионика: бионическая рука, прорицающий массив хорошего качества, кибернетическое зрение хорошего качества (работает как особенность «Ночное зрение» и телескопический прицел (снимает штрафы за стрельбы на дальнюю и экстремальную дистанцию, если стрелок потратит полное действие на прицеливание)), кибернетический слух хорошего качества (со встроенной микробусиной), метаимпульсное устройство хорошего качества.

Броня: панцирный доспех штурмовка высшего качества (всё по 7).

Оружие: боевой дробовик высшего качества (30 м., 1/3/-, 1к10+2 У, ББ 3, Маг 18, ПД, Надёжное, Разброс), плазменный пистолет высшего качества (30 м., 1/-/-, 1к10+6 Э, ББ 6, Маг 10, 4 ПД, Перегрев, Перезарядка), цепной меч высшего качества (1к10+6 Р, ББ 2, Сбалансированное, Разрывное, бонус Силы учтён), одна фотонная граната (БС×3, враг в радиусе пятнадцати метров от разорвавшейся гранаты должен пройти тест Выносливости или ослепнет на 1к5 раундов), две дымовые гранаты (БС×3, Дымовое, сенсоры и визоры, «пробивающие» обычный дым, не работают против этого).

Стрелковый сервитор Драйконов								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
35	45	50	40	15	10	20	30	05
Количество ран: 15				Скорость: 1/2/3/6				
Общий ББ: 4				Броня: нет (всё по 7)				

Умения: нет

Таланты: «Обострённые чувства (Зрение)»

Особенности: «Автостабилизация», «Бронированный», «Машина (5)», «Ночное зрение», «Размер (Большой)».

Броня: нет (всё по 7).

Оружие: картечница (40 м., 1/3/-, 2к10 У, ББ 0, Маг 24, 2 ПД, Разброс, Ненадёжное) или тяжёлый огнемёт (30 м., 1/-/-, 2к10+4 Э, ББ 4, Маг 10, 2 ПД, Огненное).

Снаряжение: встроенная микробусина, бак с горючим или бункер для боеприпасов (хватает на три магазина для каждого оружия).



Аураметист дома Драйкон

Эти молодые мужчины и женщины, некогда бывшие техножрецами, что могли бы стать магосами Биологоис, ныне поддались соблазнам Губительных сил. Мелочные, ревнивые, переполненные собственными духовными слабостями ничтожества отвергли Омниссию и, виня всех вокруг в собственных недостатках, связали свои судьбы с признанным еретехом и опасным шарлатаном магосом Офеймером.

Аураметист								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
35	30	35	30	30	50	45	40	30
Количество ран: 10				Скорость: 3/6/9/18				
Общий ББ: 3				Броня: нет (всё по 4)				

Умения: «Бдительность (Вос)», «Грамотность (Инт)», «Допрос (СВ)», «Запретное знание (Адептус Механикус, Археотех, Демонология, Ересь, Инквизиция) (Инт)», «Логика (Инт)», «Медицина (Инт)+10», «Обыденное знание (Империмум, Имперское кредо, Культ Машины, Техника) (Инт)», «Оценка (Инт)», «Проницательность (Вос)», «Сбор информации (Тов)», «Тайный язык (Дом Драйкон, Техно) (Инт)», «Технология (Инт)+10», «Учёное знание (Оккультизм, Химия) (Инт)», «Химия (Инт)», «Язык (Высокий готический, Низкий готический, Диалект улья Терциам) (Инт)».

Таланты: «Акустический резонанс», «Бинарный диалог», «Мастер-хирургон», «Механодендрит (Медицинский, Оптический, Оружейный, Ремесленный)», «Обострённые чувства (Зрение, Слух)», «Ритуал страха», «Ритуал трепета», «Светоносный разряд», «Химическое оскпление», «Электрическое вспоможение», «Электропривой», «Энергетический кэзи».

Особенности: «Имплантаты Механикус», «Машина (4)».

Бионика: две бионических руки *хорошего качества*, бионическое шасси *хорошего качества*, прорицающий массив *хорошего качества*, кибернетическое зрение *хорошего качества*, кибернетический слух *хорошего качества* (со встроенной микробусиной), медицинский механодендрит, ремесленный механодендрит, оптический механодендрит, метаимпульное устройство *хорошего качества*.

Броня: нет (всё по 4).

Оружие: плазменный пистолет «Кронос Mk III» (30 м., 1/-, 1к10+6 Э, ББ 6, Маг 10, 4 ПД, Перегрев, Перезарядка), вивисектор (1к5+8 Р, ББ 0, Разрывное, Громоздкое, Токсичное, бонус Силы учтён).

Блейз Драйкон, Оракул

Блейз, единственный отпрыск могущественного семейства Драйконов из улья Терциам, с рождения обладал немалым психическим потенциалом. Он всегда был очень проницательным, чувствительным и напряжённым ребёнком, а взрослея, начал получать яркие видения о благочестивом блаженстве и божественных карах, нередко сопровождавшиеся неконтролируемыми и болезненными припадками. Со временем припадки и психический потенциал Блейз рос и вышел на пик, когда ему было семнадцать. Драйконы были достаточно богаты и могущественны, чтобы держать сына вдали от загребуших рук Адептус Астра Телепатика, но их все больше и больше беспокоили растущая сила Блейза и его ухудшающееся душевное и эмоциональное состояние. Искерпав все дозволенные способы помочь сыну справиться с ужасным даром, лорд Драйкон стал искать ответа в иных источниках.

Уже будучи главой важного консорциума по производству аугметики, лорд Драйкон обратился к тёмным тайнам магосов Биологис. Не найдя ответа и в их исследованиях, он с возрастающим отчаянием стал искать решение и запрещённых и еретических технологиях, что привело его в объятия еретеков и магосов-радикалов из Техножречества Марса. Именно тогда лорд Драйкон совершенно утратил рассудок и стал слугой Губительных сил.

Ныне, после долгих лет лечения, нейрохирургии и еретических аугментаций, его сын Блейз стал одновременно больше и меньше, чем человеком. Это странный гибрид смертного, машины и демона, несчастный с необратимо покалеченным телом, разумом и душой. Его конечности ненормально длинные, к ним привиты серовато-коричневые хитиновые пластины, пронизанные золотыми схемами.

Его бледные худые руки оканчиваются скрюченными кистями, а лицо представляет собой пугающую смесь сложной аугметики и испещрённого электросхемами хитина. Блейз навечно прикован к трону, что усиливает его психические способности и поддерживает в несчастном жизнь. Певучий голос Драйкона-младшего не позволяет заподозрить кипящие в нём ярость и безумие. Это достойный жалости, но опасный противник, олицетворяющий все, против чего борется Империя Человека.

Оракул								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
-	-	10	35	20	55	45	55	20
Количество ран: 20				Скорость: -				
Общий ББ: 3				Броня: нет (всё по 5)				

Умения: «Бдительность (Вос)», «Грамотность (Инт)», «Запретное знание (Варп, Демонология, Культи, Мутанты, Псайкеры) (Инт)», «Инвокация (СВ)», «Обыденное знание (Империзм, Имперское кредо) (Инт)», «Психическое чутьё (Вос)», «Тайный язык (Культи) (Инт)», «Учёное знание (Легенды, Нумерология, Окультизм) (Инт)», «Шифры (Окультиные) (Инт)», «Язык (Высокий готический, Дialect улья Терциам)».

Таланты: «Бесстрашие», «Благосклонность Варпа», «Декаданс», «Испуганная вера», «Могучий разум», «Пси-рейтинг 4», «Слово святого Друза» †.

† **Слово святого Друза:** Оракул наделён особой связью с Лжесвятым и, используя способности, подобные тем, которыми обладают великие астропаты, он может говорить со своим господином на любом расстоянии. Это позволяет ему передавать желания Лжесвятого прямо дому Драйкон без посредников (подробнее о Лжесвятом см. приключение «Гамбит предателя»).

Особенности: «Машина (4)», «Печать Судьбы (3 очка судьбы)», «Потусторонний», «Регенерация», «Странная физиология», «Страх (1)».

Психические дисциплины: биомантия, прорицания, телепатия.

Психосилы: «Биомолния», «Вспышка», «Дальновиденье», «Доминирование», «Касание безумия», «Клин», «Принуждение», «Причинить боль», «Проблеск», «Психический вопль», «Психометрия», «Телепатия», «Удушье», «Устрашение».

Броня: нет (всё по 5).

Оружие: нет.





DEATH WORLDS

USING DEATH WORLDS
IN YOUR GAME

•

KENOV III

•

PHYRR

•

ZEL SECUNDUS

•

WOE

Глава III

Миры смерти

*«Среди планет Каликсиды есть те, что наполнены лишь тьмой.
Это миры смерти – планеты, что живут для того, чтобы
убивать неосторожных и истреблять нечестивых»*

– выдержка из «Серокожего псалтыря»

В Каликсиде хватает миров смерти – от смертоносного и загадочного Сумрака до горной Мортрессы (на самом деле, Сумрак обладает тёмной и зловещей историей, что заняла бы слишком много места, чтобы полностью приводить её). Миры смерти – это благословение и проклятие. Часто они бывают источниками ценных ресурсов – так же, как и родиной самых опасных и агрессивных форм жизни во всей галактике.

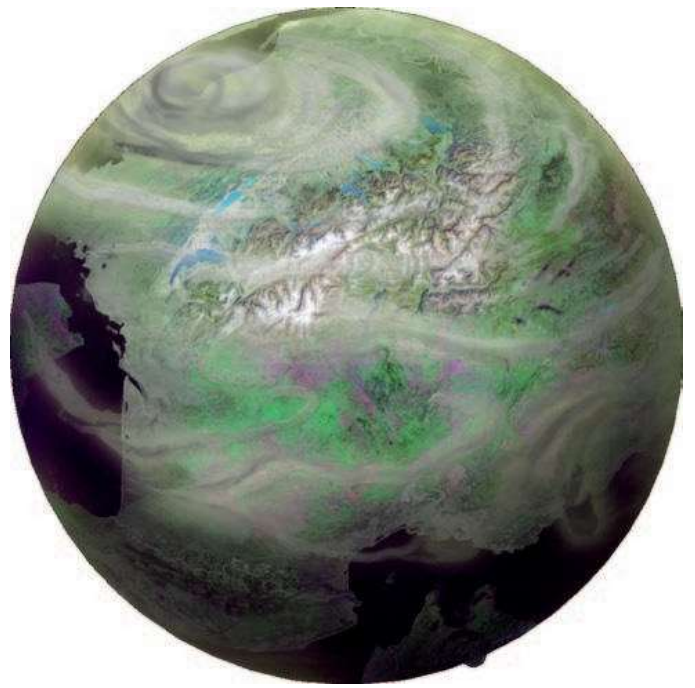
Миры смерти слишком опасны, чтобы там существовали многочисленные поселения. Это могут быть всепланетные джунгли, кишасшие хищными растениями и зверями, а могут – усеянные вулканами и обезображенные ионными бурями каменистые пустоши. Такие планеты почти не поддаются колонизации, но по разным причинам на них могут существовать небольшие аванпосты и лагеря – например, военные заставы, необходимые для безопасности звёздной системы, или исследовательские станции, которым требуется полоса отчуждения. Кроме того, многие миры смерти таят залежи полезных ресурсов – как ископаемых, так и биологических (добываемых из растений или животных), а также газов и другого уникального сырья.

Кенов III

По документам, Кенов III – прекрасный мир, столь плодородный, что мог быть стать одним из лучших агромиров сектора – если бы только Человек смог укротить его и привести к повиновению. Многие осознают ценность этой планеты и страстно желают присоединить её к Империи. На этот мир отправлялось не меньше дюжины экспедиций – и все окончились катастрофой, ибо Кенов III ведёт войну сам с собой. Растения, покрывающие поверхность мира и указывающие на него, как на готовый агромир, не совсем обычные. Они сочетают в себе черты растений и животных и с ужасной целеустремлённостью пытаются вырасти как можно больше и оставить самое многочисленное потомство до того, как погибнуть и быть съеденными другими растениями. По отрывкам документов и вокс-записей удалось понять, что эндемики Кенова III сражаются друг с другом, выделяя летучие токсины, разбрызгивая пищеварительный сок, источая разлагающую живицу и прямо нападая друг на друга – и всё это в борьбе за свет, воду и питательные вещества. Паразиты пируют на слабых, а семена быстро заражают раненых. Каждое погибшее растение будет не только сломано и съедено, но и послужит инкубатором для новых «саженцев».

Использование миров смерти

Каликсидские миры смерти – не противник, которого надо победить, но окружение, не менее грозное, чем банда орков. Путешествие на мир смерти для аколотов может стать столь же опасным, сколь финальная схватка, а преодоление препятствий, что уготовила планета – очень напряжённым. Отличный способ ввести в сюжет мир смерти – сделать его местом отчаянного противостояния с главным злодеем. Другой способ – укрыть в глубинах неукротимой планеты, вроде Кенова III или Скорби важные улики. Помните, что опасности должны быть грозными, но преодолимыми. Тщательно всё спланировав, подобрав правильное снаряжение или разузнав всё у выживших из прошлых экспедиций, аколоты смогут преуспеть там, где другие пали.



На Кенове III обитает множество враждебных Человеку форм жизни, например:

- Ямоцвет – эти создания похожи на большие цветы, плашмя лежащие на земле. Стоит добыче наступить на лепестки и листья хищника, как он обвивается вокруг жертвы и сбрасывает её в пищеварительную яму, что находится в теле существа, погребённом под землей.
- Шиповник-драчун – такие клубки шипастых стеблей могут освежать любого, до кого дотянутся.
- [Особь XJ27R] – несколько экспедиций докладывали, что издавна видели таких созданий, похожих на ходулочников. Предполагается, что они выращивают все остальные формы жизни себе на пропитание.
- [Особь XJ36N] – этих существ описывают лишь как гигантские газовые мешки, парящие в воздухе. Внизу самого мешка свисают сотни щупалец, которыми тварь хватается добычу.
- Плотоядный хлыстовик – такие жуткие «деревья» Кенова III – это полуподвижные существа со множеством толстых ветвей и щупалец, растущих из центрального ствола. Его лозы усыпаны шипами, крюками и кровососущими присосками. Лозы проникают повсюду, куда распространятся корни дерева, разрывают жертв на мелкие кусочки и переправляют их в пасть. Достаточно маленькую добычу этот хищник проглатывает целиком. Хлыстовики могут двигаться, медленно прокладывая себе путь в поисках новых охотничьих угодий. Есть свидетельства того, что отдельные хлыстовики способны охотиться вместе.

Плотоядный хлыстовик

Такие организмы – должно быть, самые ужасные обитатели Кенова III. Это странные древоподобные звери (или звероподобные деревья?). Хлыстовики достигают семи метров в высоту, а самые крупные, хоть и немногочисленные, особи – двадцати. Эти чудовища собираются небольшими группами – их легко отличить по листве вокруг стволов – листве там, где вся остальная флора съедена до самой почвы. На стволе хлыстовика, около кроны, таится мощная круглая пасть, усеянная толстыми зубами, похожими на шипы, и окружённая множеством щупальчатых ветвей. Такие хищные лозы сами покрыты шипами и маленькими пастьями с крюками – они готовы пожирать всё, что попадётся, одновременно затягивая жертву к главной пасти.

Хлыстовик охотится из засады, а потому сохраняет неподвижность до тех пор, пока в пределах досягаемости его щупалец не окажется что-нибудь съедобное. Стоит только добыче приблизиться, как хлыстовик будто просыпается и атакует жертву мно-

жеством лоз, пытаясь надёжно обездвигнуть её. Поскольку такие хищные деревья обычно растут группами, жертва, пытаясь сбежать от одного, легко угодит в лапы другому – есть свидетельства о подданных Империяма, разорванных надвое хищными деревьями, что не поделили добычу.

Хлыстовики чем-то привлекают культистов Кхорна и его демонов. Дикий и свирепый, а самое главное – очень кровопролитный способ питания хлыстовиков вселяет в еретиков ненормальную жажду убийств и разрушений – нередко они устраивают целые обряды и приносят жертвы этим тёмным богам.

Площадный хлыстовик								
ВВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Унт	Вос	СВ	Гов
50	-	55	40	6/35	20	38	35	-
Количество ран: 40				Скорость: 1/1/1/1				
Общий ВВ: 4				Броня: нет (всё по 2)				

Умения: «Скрытность».

Таланты: «Амбидекстрия», «Две руки (Ближний бой)», «Двойной удар», «Мгновенная реакция», «Молниеносная атака».

Особенности: «Длинные лозы» †, «Медлительный» ††, «Многорукий», «Природная броня (2)», «Природное оружие (Пасть и лозы)», «Размер (Большой)», «Сверхъестественная Ловкость (×2)», «Сверхъестественные чувства (Чувство колебаний †††)», «Слепой», «Странная физиология».

† **Длинные лозы:** хлыстовик может атаковать врагов, находящихся в границах его корневой системы (то есть, примерно 7-10 метров от ствола). У хлыстовика множество лоз, которыми он может терзать нескольких врагов одновременно. В течение одного раунда хлыстовик может атаковать до трёх разных целей, находящихся в зоне поражения.

†† **Медлительный:** хлыстовик может передвигаться всего на один метр в ход, независимо от бонуса Ловкости – в конце концов, это ходячее дерево.

††† **Чувство колебаний:** хлыстовик охотится, ориентируясь на давление почвы на свою корневую систему, которая обычно простирается на 7-10 метров от ствола. Есть мнение, что более крупную добычу он может заметить с большего расстояния и начать медленно подбираться к ней.

Броня: нет (всё по 2).

Оружие: лозы (1к10+5 У, Примитивное, бонус Силы учтён), пасть (1к10+5 Р, Примитивное, бонус Силы учтён).

Уровень угрозы: Ксенос Минорис.

Из дневников инквизитора Феларата Тельта: 189.802.М41

Я считаю, что красота – в любом обличии – это самая развращающая сила на свете. Это худший облик, соблазняющий беззаботных и слабых рассудком обещаниями низменных удовольствий, скрывая за красочным обликом гниль, или которая – Ересь. Не верь никому и ничему прекрасному – брось его под ослепляющий свет Золотого трона, дабы узнать, какова она внутри.

Кенов III подавлен деманетке, что танцует перед боем. У он, и она соблазнительны и притягательны для глупцов и слабодушных. У то, и другое, несут трусам и негодным лишь смерть. Мне очевидно, что Человеку нет места на Кенове III. Он здесь захватчик, с которым планета будет сражаться, которого убьёт и переварит – он лишь пища и удобрение для её растений.

Кенов III слишком благодарен, чтобы обидеть его вниманием. Парой я гадаю, не похож ли он на Скарда, мир, коли управляет могучий неведомый нам разум, что осознанно и ревностно противостоят всем посягательствам. Впрочем, ни один псайкер не почувствовал на Кенове ничего похожего на знаменитый разум Скарда. Я думаю, что лучшим решением для Кенова III станет специально составленный вирус, способный заразить все формы жизни, что порождает эта планета. Когда он пройдёт по долинам, их растения и звери сами станут удобрениями на имперских полях.

Должно быть, ничто не показывает, насколько ненарушен Кенов III, лучше, нежели площадный хлыстовик. Есть ли больше оскорбление естественному порядку вещей, нежели дерево, что ходит как Человек? Должно быть, слуги Тёмных Богов дурачат так же, ибо я не раз находил их ямы, в которых росли хлыстовики. Там культисты сбрасывали жертв, распева под крики умирающих измешивая молитвы. Была некая поэтическая справедливость в том, как мы загнали еретический сброд в эти ямы и обрекли их на ту же участь. Как лагерь звучали их вопли! Когда они затихли, мы взяли за огнемёты, лазганы и гранаты и обрушили на твёрдое дарованное Императором ослепляющее пламя и обратили их в пепел.



Команды эксплораторов открыли Фирр через несколько десятилетий после того как лорд-милитант Анжуйский завершил свои каликсидские завоевания — их экспедиция была лишь одной из тех, что лорд-губернатор Друз отправил в попытках исследовать и описать новообретённые владения Имперіума. Из космоса Фирр выглядит светящимся зелёно-голубым шариком с чистыми океанами, перемежающимися друг друга согретыми солнцем равнинами и густыми лесами. Среди умирающих звёзд и пустынных планет Бездны Асироф это настоящая диковинка.

Магос, что входил в эксплорационную команду, определил, что воздух пригоден для дыхания, и на планету немедленно отправилась исследовательская команда. Уже через десять минут после высадки связь с группой пропала. Вслед ей был выслан второй отряд — многочисленный и лучше вооружённый. Связь с ним также быстро оборвалась. Лишь когда капитан отправил третью команду, снаряжённую герметичными пустотными костюмами и автономными сервозондами, смертоносная тайна Фирра была раскрыта. Выяснилось, что хотя вода на планете чиста, а воздух — пригоден для дыхания, каждое растение и каждое животное здесь враждебно людям. Местные споры, попав внутрь организма, могли убить взрослого человека за час, а позволить какому-нибудь эндемику укусить или ужалить себя, означало обеспечить себе ещё более скорую смерть. Генетический токсин, что распространяли фиррские животные и растения, уничтожал все клетки не-эндемичных для планеты существ, быстро превращая «гостей» в скелеты и груды окровавленных останков. Магосы Биологис годами ставили безуспешные (и нередко смертельно безуспешные) опыты, разыскивая лекарство или способ сделать «прививку» от геновируса, но пришли к выводу, что единственной защитой может служить герметичный биокостюм, а единственная возможность укротить местную жизнь — обработать Фирр вирусными бомбами.

Однако же, волей судьбы, те самые токсины, что столь опасны для человечества, чрезвычайно ценны для некоторых самых необычных и непостижимых производств, что ведёт Адептус Механикус Биологис. Мало кто знает, что техножрецы делают с этими веществами, но они оказались достаточно важны, чтобы Администратум передал Фирр слугам Омниссии как урожайный мир. С открытия планеты прошла уже тысяча лет, но она всё ещё остаётся почти нетронутой и незаселённой. Механикус построили маленький космопорт и исследовательский комплекс на самом большом из двух спутников Фирра и центр сбора урожая на самом Фирре. Последний комплектуют преступниками, для которых ссылка сюда стала заменой смертного приговора. Хотя комплекс укрыт пустотными щитами, воздух в нём проходит четыре стадии очистки, а все работники носят биокостюмы, один-единственный сбой может привести к десяткам смертей, и каждые несколько лет проходит «полное обновление штата».

Техножрецы управляют комплексом со своей базы на спутнике. Им не нужны охрана или системы безопасности — заключённым просто некуда бежать. Если они вздумают бунтовать, техножрецы могут просто отключить воздушные фильтры, а природа Фирра сделает остальное. Здесь редко бывают гости с других миров — разве что тяжёлобронированные корабли Механикус, прибывающие за собранным урожаем. Ещё реже приходят тюремные баржи, что привозят новых рабочих. Капитаны-хартисты обходят Фирр стороной, ведь местные техножрецы — замкнутое сообщество, что не интересуется торговлей. Впрочем, порой экипажи тюремных барж рассказывают, что видели странные корабли, входящие в атмосферу Фирра с дальней стороны планеты и не откликающиеся ни на запросы, ни на приказы. Техножрецы утверждают, что ни о каких незаконных проникновениях им неизвестно. Тем не менее, по всему сектору ходят слухи о том, что глубоко в тёмных джунглях Фирра укрыта некая тайная пирамида — говорят, это храм, посвящённый древнему обществу убийц, но ни один глупец, из тех, что полезли в джунгли Фирра, не вернулся.



Фиррская кошка

Фиррская кошка — это высший хищник равнин и лесов планеты Фирр, что в глубинах Бездны Асироф. Это очень крупные кошачьи — старейшие особи достигают размеров небольшого пони. Кошки — исключительно хищники-одиночки. Их умение двигаться скрытно и бесшумно феноменально — путник может пройти в нескольких метрах от зверя и ничего не заподозрить. Это, впрочем, не значит, что фиррские кошки не охотятся на людей и не убивают их, если представится возможность. Штрафные урожайные команды, работающие на Фирре, живут в ужасе перед этими хищниками. Как почти все животные и растения Фирра, кошки ядовиты и чрезвычайно опасны для людей — их жертвы обречены, даже если смогут вырваться из когтей и клыков зверя живыми. Как будто этого мало, есть подозрения, что кошки обладают укоренившимися психическими способностями, что позволяют им охотиться, не полагаясь на «простые» органы чувств. В самом деле, в нескольких случаях кошки свирепо набрасывались на псайкеров, что оказались слишком близко.

Такие хищники ядовиты для людей — уву, в обратную сторону это не работает. Некоторые амбициозные вольные торговцы прибывали на Фирр, стремясь наловить кошек, чтобы потом продать в охотничьи угоды знати или карниворию средних ульев. Прибыль от этого часто оправдывала человеческие потери, что неизменно наносила планета. Фиррская кошка на охоте — несравненное зрелище для тех, кто знает в этом толк.



Фиррская кошка								
БЖ	ДЖ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
41	-	42	34	53	16	47	40	05
Количество ран: 19				Скорость: 10/20/30/40				
Общий БЖ: 3				Броня: нет				

Умения: «Бдительность (Вос)», «Бесшумный шаг (Лов)+20», «Выслеживание (Инт)+10», «Скрытность (Лов)+20», «Уклонение (Лов)».

Таланты: «Мягкое падение», «Стремительная атака».

Особенности: «Зверь», «Коренастый», «Природное оружие (Клыки и когти)», «Пси-охотник» †, «Токсичный», «Четвероногий».

† **Пси-охотник:** фиррские кошки наделены слабым чутьём на психическую активность. Этот зверь считается постоянно поддерживающим малую психосилу «Чувство присутствия» в пределах 60 метров. Кошке никогда не нужно предпринимать тестов, чтобы сотворить эту психосилу и никогда не нужно совершать бросков по таблице психических феноменов. Псайкеры, с разрешения ведущего, могут предпринять **средний (-10) тест «Психического чутья»**, чтобы почуять фиррскую кошку. Однако разум псайкера проводит кошку в ярость – для неё это как назойливая дразнилка. Фиррская кошка всегда будет в первую очередь нападать на врагов, обладающих пси-рейтингом, если нет разумных причин поступить иначе (по решению ведущего).

Оружие: клыки и когти (1к10+7 Р, Примитивное, Разрывное, бонус Силы учтён).

Уровень угрозы: Ксенос Минорис



Из дневников инквизитора Фелрота Тельта: 203.717.М41

Зная все легенды и басни, что рассказывают о «смертоносных кошках с Фирры», могу сказать, что моя встреча с этим зверем прошла на удивление спокойно. Мой бывший преподаватель, Аира Маррелл, что к нашему взаимному удовольствию, служила мне четыре десятилетия, решила оставить ордос и стала капитаном-хартистом. Вместе с тем, она продолжала снабжать нас сведениями и предоставляла карабль.

Во время одного из таких путешествий, Аира позвала меня в носовой трюм. Там она показала мне большой герметичный контейнер. Внутри кистки туда-сюда ходила какое-то тёмно-золотое кошачье. Аира сказала, что это фиррская кошка, попавшая ей в руки после схватки с соперником, которого она подозревала в рабстве на ксеноконтрабандистов из Дома зверей. Аира собиралась поднести это существо стражам охотничьих угодий, что принадлежали лорду субсектора. Пока я слушал её, кошка остановилась и вперила в меня взором нечистых зелёных глаз, будто изучала. Мой гексаграмматический оберег стал нагреваться, как будто зверь обладал неким внутренним зрением. Я хотел послать своего бак-псайкера раздобыться, но Аира отказала.

Зел Секундус

Высадившийся на Зел Секундус видит выжженный, жаркий мир – засушливый и истерзанный постоянными бурями, что носят в воздухе песок и каменную пыль. Воздух здесь едок и ядовит, а ветры могут сорвать плоть не озаботившегося должной защитой человека с костей или отравить беспечного опасными газами. Такая смерть будет быстрой, но мучительной.

Зел Секундус страдает от беспрестанных землетрясений, а извержения вулканов здесь случаются почти каждый день. По всей планете разбросаны скопления дымящихся кратеров и извергающих пар фумарол, нередко окружённых пузырящимися озерами магмы или ядовитой кипящей воды, переполненными растворёнными в ней тяжёлыми металлами, солями и иными химикатами. Эти вещества – главное богатство в остальном бедного Зела Секундус – его кипящие кальдеры выбрасывают тонны серы, сернистых соединений, и сжиженных силикатов. Образующиеся после извержений богатые залежи разрабатывают бронированные машины-короскрёбы, что срывают слой почвы и ссыпают в специальные резервуары, в которых его вывезут с планеты и переработают. Эти колоссальные машины ни размерами, ни бронированием, не уступят самым большим танкам Имперской Гвардии.

Единственные места на Зеле Секундус, где люди могут жить более-менее постоянно – это полюса. Умеренная жара и геологическая активность позволяют строить там постоянные поселения. Но даже на полюсах жизнь – это вечная борьба против враждебной природы – например, сернистых осадков, что разъедают герметизирующие уплотнители на дверях и окнах, или токсичной пыли, забивающей фильтры и вентиляции. Постоянная бдительность – единственное оружие против нападений Зела Секундус на шахтёрские лагеря – бдительность и регулярный уход за оборудованием.

Оседекс

Зел Секундус – суровый мир, растерзанный землетрясениями и бурями. Все местные формы жизни научились существовать в таких условиях – это сделало планету родиной едва ли не самых выносливых и опасных ксенозверей Каликсиды. Вершину жестокости и безжалостной пищевой цепочки Зела Секундус занимают оседексы.

Новорожденный оседекс примерно три метра в длину; большинство особей вырастают до девяти. У этих чудовищных многоножек широкое, приземистое тело, что отчасти защищает от страшных ветров Зела. Оседексы – хищники; они совершенно слепы, но охотиться им помогает множество чувствительных ножек, растущих на подбрюшье. Еду на таком суровом мире добыть сложно, так что оседексы с готовностью нападают на всех, кого сочтут добычей – то есть, почти всех, кто окажется меньше их.

Оседексам на Зеле почти нечего бояться – разве что других оседексов – потому они бросаются почти на любого врага, а отвадить их очень непросто. Единожды вонзив мандибулы в добычу, они пожирают её, не сходя с места. Среди иномирцев очень ценятся толстые щитки, что составляют тяжёлую бронированную «шкуру» оседекса – их любят за прочность и защитные свойства. Из-за этого на молодых оседексов не раз пытались охотиться, но учитывая, насколько опасно бывает просто выходить на поверхность планеты, большинство охотников ограничиваются тем, что подбирают останки оседексов издохших своей смертью. Впрочем, находят авантюристы (обычно, иномирцы), которые считают, что игра стоит свеч.

Немногочисленные исследования показывают, что оседексы растут всю жизнь – и никто не возьмётся утверждать, сколько они могут прожить. Ходят слухи об исполинских оседексах тридцати и более метров в длину, а некоторые рассказы говорят о воистину колоссальных стометровых чудовищах.



Молодой оседекс								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
40	-	12/60	45	40	10	35	40	-
Количество ран: 35				Скорость: 4/8/2/24				
Общий ББ: 4				Броня: нет (голова 6, спина 6, всё остальное 2)				

Умения: «Бдительность (Вос)», «Выслеживание (Инт)», «Лазанье (Сил)».

Таланты: «Бесстрашие», «Железная челюсть», «Крепкий», «Обострённые чувства (Осязание)».

Особенности: «Бронированный», «Зверь», «Ползучий», «Природная броня (4, только голова и спина)», «Природное оружие (Мандибулы)», «Размер (Огромный)», «Сверхъестественная Сила (×2)», «Сверхъестественные чувства (Чувство колебаний †)», «Слепой», «Улучшенное природное оружие».

† **Чувство колебаний:** у оседекса нет глаз; охотиться ему помогает восприятие колебаний почвы. Он может легко засечь добычу в пределах пятнадцати метров и получает бонус +10 к «Выслеживанию», если жертва постоянно движется. Крупная цель (в том числе, техника) может давать больший бонус. Оседекс не способен ощутить ничего, что не соприкасается с землей или находится дальше пятнадцати метров от него.

Броня: нет (голова 6, спина 6, всё остальное 2).

Оружие: мандибулы (1к10+12 Р, ББ 10, Разрывное, бонус Силы учтён).

Уровень угрозы: Ксенос Майорис





Отчёт о мире и зверях, что на нем обитают: 258.613.M41

Инквизитору Фельроту Гельту, его верный слуга аколит Григор Кирр шлёт приветствие. Как требовалось, я составил отчёт о недавней экспедиции на Зел Секундус. Никогда прежде я не видел места, столь неподходящего для жизни. С орбиты эта планета кажется болезненно-жёлтой, а её поверхность скрыта от взора клубящимися облаками тумана, пыли и серного дыма. Этот мир напомнил мне огромный больной глаз, вперившийся в пустоту, и я задумался над тем, не станет ли Каликсиде лучше, если вырвать этот глаз, дабы он не осквернял своим взором здоровые и плодородные миры.

Я надеюсь, что моя высадка на Зеле была первой и единственной. От страшного ветра наш челнок трясло так, что я без стыда признаюсь, что наравне с другими постоянно молился Императору и святому Друзю о спасении нас и нашего судна.

Не могу вообразить никого, кто бы по своей воле прибыл на Зел Секундус. Местные шахтёры – преступники, уже приговорённые к смертной казни. Но Император, в его бесконечной мудрости, позаботился о том, чтобы эти люди могли оказаться полезными Империи для тех пор, пока множество опасностей Зела, наконец-то, не убьют их.

Никогда не забуду того, что увидел на поверхности. Бескрайние обезображенные равнины, засыпанные пеплом и пылью, груды валунов, гладких от постоянного ветра и зернисто-ноздреватых от серных дождей, недвижные яркие лужи ядовитых веществ, плотные облака пара, вырывающиеся из покрытых соляной коркой дыр и поднимающиеся ввысь, скрюченные пальцы того, что на Зеле Секундус называют горами, каждую из которых медленно, но неотвратно подтачивают вечные бури.

Впрочем, даже если кто-то сочтёт, что Зел Секундус недостаточно смертоносен сам по себе, его переубедят оседексы. Эти страшные твари, также именуемые «костеедами» воистину огромны – самые маленькие достигают трёх-четырёх метров в длину, а большинство – семи-восьми. Каждый сегмент их широких тел покрыт бронепластинами, а подборные щетинятся множеством ног и хватких когтей. Оседексы слепы, но способны охотиться благодаря слуху и способности чувствовать, как колеблется почва под ногами людей даже среди вечного шума и хаоса их мира. Нехарактерные для Зела Секундус с его землетрясениями, регулярные колебания почвы привлекают внимание оседексов как ничто другие – немало транспортных машин стало жертвами этих тварей.

Любое существо, что пытается выжить (и процветать) на Зеле Секундус, должно выдерживать и выдерживает страшные температуры. Даже самый мелкий обитатель Зела – серорез – покрыт броней, что держит удар клинка и пулю тяжёлого стаббера. Челюсти оседексов могут справиться с таким панцирем – я своими глазами видел, что такие чудовища могут сделать даже со стальными бронепластинами. Сполна оправдывая своё имя, эти твари способны есть всё относительно съедобное – плоть, ткань, резину, пластик и так далее. Своими гибкими телами они огибает транспорты или короскрёбы и сжимают добычу, стремясь сломать корпус и добраться до мягкой начинки. Единственная надежда для угодившего в такие тиски экипажа – на помощь извне или беспощадный обстрел, что заставит оседекса оставить их в покое. Учитывая, что жители планеты – приговорённые преступники, то при встрече с несколькими оседексами бывает проще дать зверям забрать добычу, а потом эвакуировать и починить повреждённую технику.

Чтобы показать, насколько опасен оседекс, я сделал несколько пиктов, запечатлевших всё, что осталось от упомянутого «Гибельного клинка». Он был отправлен в экваториальные пустоши в дальний патруль. Последнее сообщение, что удалось получить от экипажа, говорит, что на машину напали не то один, не то несколько оседексов – каждый больше тридцати метров в длину. Сперва я счёл это шахтёрскими сказками, но краткое затишье в постоянных бурях позволило быстрый разведывательный вылет, в котором я воочию увидел скелет, оставшийся от оседекса. Щитки всё ещё покрывали уже порядком обглоданные и разложившиеся останки чудовища, чьё тело тянулось на десятки метров.

Из дневников инквизитора Фельрота Гельта: 307.614.M41

Император избавил меня от необходимости сталкиваться с оседексами и ни подлинно тварили, ибо никогда прежде мои рассуждения не приводили меня на Зем Сектурс. Именно поэтому я сперва не поверил диким словам акашита Тригера Хурра и сказал, что за существо могло уничтожить «Табельный Кин-и-и»? Такой твари и лазера и выстрел из балтера, что дробина. Конечно, акашит Хурр поделился со мной наблюдениями о том, как лучше всего вести дело с оседексами. Хотя верхняя часть их тел покрыта толстыми, почти непроницаемыми щитками, в подмышках панцирь намного меньше, тоньше и проницаемее. Вера в Императора и отвращение человека побуждают оседекса. Охотник должен позволить зверю одолеть его машину (или иное средство передвижения) и, пользуясь тем, что оседексы будут пытаться прогрызть брешь, стрелять в открытое подмышечное. Суровые условия Земли Сектурс выработали у оседексов естественную устойчивость к лазерным разрядам и огнемётам – против них куда лучше работает оружие с твердой поражающей частью. Охотился из свинцовых, вернее, спасая отомстить оседекса, на палатку, лучше использовать балтеры. Их снаряды могут пробивать мягкое подмышечное и взрываться в теле – хочется верить, что это позволит быстро убить чудовище.

Из дневников инквизитора фельрота Гельта: 3.305.778.M41

Планету Скорбь часто называют адским миром. Я был готов подтвердить это, стоило мне ступить на её поверхность.

В 770.M41 я со своей свитой взойшёл на борт «Триумфа святого Друза» – линейного крейсера типа «Чаша», которым командовал капитан Леомир. Немало путешествий по пределу Иосии я совершил на борту этого корабля, где многократно рециркулируемый воздух и убогие нижние палубы соседствуют с офицерскими традициями и величием пустоты. Леомир благородно предоставил мне возможность воспользоваться «Триумфом» – редкое дело среди лордов-капитанов линейного флота. Он оказался достойным союзником в противостоянии с Архивратом.

Тогда, уже в который раз, я охотился на поклоняющихся Бальфомаэлю – отвратительному, кроваво-жадному зверю тысячи проклятий. Я тщательно записывал подробности каждой схватки с этим демоном. Здесь же я ограничусь рассказом о Скорби, что стала могилой для многих заблудших из Братства Рогатой тьмы. Это были простые, но сбившиеся с пути люди, соблазненные Бальфомаэлем на безумные деяния. Но даже столь ничтожные противники должны быть истреблены, дабы зараза их поклонения не распространялась, и чтобы они не могли восстать и, по какой-нибудь нечестивой случайности, нанести серьёзного вреда Имперской вере. Братство ускользнуло от меня на Объятиях Тенеротха, но оставляемый им след бы очевиден, и сбиться с него я не мог.

На орбите Скорби мы, наконец, настигли их корабль-храм. Если на борту и остался хоть один истинно верующий, после того как он долгие годы созерцал поклонение демонам, наши действия были для него милосердием. Я и капитан видели, как судно горит под бесконечными залпами лэнс-излучателей и обращается в выжженный остров. Как осколки от расколотого зёрнышка, от судна во все стороны полетели челноки и капсулы – некоторые в поисках спасения ныряли в толщу безобразных облаков мира смерти.

Вскоре мы начали собственную высадку. Наши силы были невелики – я, мои аколиты, один бак-псайкер в своем гравитранспорте и несколько истребительных команд Чёрного полка. Мы пробились сквозь желтоватые облака и увидели зловонные, однообразные пейзажи, что торговец Каль-максис называл «грязными и лишёнными всего, кроме смерти».

Скорбь – одинокая планета, что вращается вокруг тусклой звезды. Её поверхность – бесконечные маслянистые топи, окутанные зловонным туманом. Ступая вперед по болотам, мы на каждом шагу разгоняли ядовитых тварей, а наши дыхательные аппараты боролись с каждым густым воздухом. Отряды Чёрного полка искусно рассредоточились и заняли ближайший холм, чтобы начать анализ местности. Десантные ауспексы и сканеры не могли пробиться сквозь плотный туман, а мой бак-псайкер – она носила номер IV – чувствовала лишь отсутствие жизни, тишину.

Но недобитые еретики ещё были здесь, так что мы принялись их искать. Вскоре мы набрали на лес из высоких металлических шипов, что торчали из чёрного озера посреди уже осточертевших нам болот. Его ауспекс тоже не показывал, как будто весь пейзаж был делом рук призраков. Очертания этого «леса» походили на разбившийся челнок, от которого ныне остался лишь стнивший остров. Должно быть, на Скорби яблоку негде упасть от останков тех, что попадали сюда за прошедшие тысячи лет и, подобно Братству Рогатой тьмы, уже никогда не покинет её.

Но Скорбь – не пустошь, а скорее мир смерти. Мы продолжили искать следы еретиков, и она забрала одного из нас. На Скорби нашёл свой конец проктор Эмис Этран, праведная и добродетельная душа. Он провалился в болото, и топь поглотила его быстрее, чем солдаты успели на выручку.

– Что-то... что-то движется... Много мыслей... – сказала бак-псайкер IV. Но ничего не было.

Мы поднялись выше, как из вокса начало доноситься отвратительное хлупанье, что не прекращалось больше часа. Почему Братство вообще отправилось в это гиблое место? Даже слуги Архиврага умеют думать наперёд, а не только совершать безумные злодеяния. Мы безрезультатно спорили об этом в каютах «Триумфа» и во время спуска – и продолжили после гибели проктора.

В стустившемся тумане нам попала разбитая спасательная капсула и искалеченные тела внутри. Большая её часть медленно скользила в илистой воде прямо у нас на глазах. Признаки жизни были, но лишь признаки. Болото поглотило еретиков так же как Этрана? Но учитывая то, что произошло дальше, я верю, что эти потерянные души постигла более жуткая судьба – худшая даже чем та, что ждала бы их, попадись они нам. Когда истребительные отряды отделились от нас, прочёсывая местность, IV забеспокоилась. Она опустила свой гравитранспорт к самой грязи. За долгие годы я научился понимать настроение заключённых псайкеров и отличать страдания, что причиняет им их существование, от тех, что вызывает присутствие чего-то демонического. Я помню, что на Скорби IV прочертила на топи знаки и сказала, что мы «среди пробуждённых». Её слова и действия становились всё менее понятными, так что нам пришлось взять управление её баком на себя.

Лишь единожды прежде я видел, чтобы бак-псайкер испытывал такое беспокойство – когда мы столкнулись с исполинским ксенозверем среди каменистых полей Крассовых бездн. Как они позже объяснили, лабиринт его сознания вышел за пределы его обличия и заставил их временно утратить себя и свою человечность. Я вспомнил об этом на Скорби, но решил, что это скорее дело рук Бальфомаэля, так что собрал все наши силы, чтобы подготовиться в бою. Наши умы покалывало, но было это предбоевым волнением или знаком присутствия того, что так повлияло на моего верного бак-псайкера? Как это часто бывает, понимание пришло слишком поздно.

Мы встретили толпу еретиков, на которых Скорбь повлияла куда больше, чем на нас. Отряды Чёрного полка перебили их всех до единого, потеряв лишь одного или двух бойцов. Но даже этих смертей можно было бы избежать, будь IV в состоянии помочь нам, но она лишь бормотала что-то, а её измазанный тиной гравитранспорт приходилось тянуть на верёвке.

У оставшихся братьев Рогатой тьмы были рунные посохи и нечестивые амулеты, но не более того. Бой с в космосе почти уничтожил их, но на что культисты рассчитывали теперь? Сейчас, имея преимущество во времени и знаниях, я считаю, что они пытались соорудить *machina psykala*, чтобы провести нечестивый обряд Бальфомаэля, который раскрыл бы их разумы, вырвал тайны и заставил слиться с тьмой. Мы могли бы догадаться об этом и тогда, но у нас не было времени складывать улики воедино. Проктор сделал бы это с присущей ему язвительностью, но его больше не было с нами, когда чуждая душа Скорби пробудилась. IV закричала, её бак зашипел от вскипевших химикатов, накренился и упал в топь. В тумане стустилась огромная тень, всё вокруг содрогнулось, и волна вони, грязи и разложения погребла по собой половину моей свиты. Адепт-милитант Сессис был среди них.

Нам не оставалось ничего, кроме как оставить поле боя едва различимому чудовищу. Каждое его движение порождало волны, что должны были поглотить и нас – а ведь он был лишь первым, что появился из окружающего нас тумана.

– Смерть, смерть, смерть... – шептала IV снова и снова, но, милостью Бога-Императора, вокс работал, так что подкрепление приближалось, и мы смогли подать челноку сигнал вспышками и дымами. Земля вокруг содрогнулась, а болотистая вода пошла рябью, когда мы забрались на борт – гигантские звери, управляемые чем-то большим, стремились уничтожить нас. Нет сомнений, что праведным душам стоит обходить Скорбь десятой дорогой. «Триумф» оставил на орбите маяк, наложивший интердикт на этот мир именем Бога-Императора. Позже я позаботился о том, чтобы линейный флот не забывал поддерживать карантин – и если еретики придумают какое-то применение Скорби, я буду знать, что у них ничего не выйдет.

Годы спустя я и эрудит Байеретт составили свой взгляд на Скорбь, независимый от того, коего придерживается Ордо Ксенос. Мы верим, что этот мир – живой сам по себе, некая форма ксеножизни, как-то связанная с теми медлительными левиафанами. Такое существо не может быть дружелюбным к человеку – но всё же слуги архидемона Бальфомаэля искали его. Их план, если судить по рунным посохам *machine psykana*, был смехотворен – это всё равно, что присягать на верность гроксу. Но был ли это их план, план людей, чей разум от рождения застлан туманом, и которые сами не знают своих пределов, или всё это они делали по указке демона? Я не знаю. Эрудит Байеретт предполагает, что культисты искали силы, великой силы, чтобы использовать её в подземельях Объятий Тенеротха. Возможно.

Если мне когда-то придётся вернуться на Скорбь, я возьму с собой небольшую эскадрилью быстророходных глассеров и обязательно привлеку способных к мыслеречи и привыкших к контактам с ксеносами псайкеров. IV так и не пришла в себя после нашей победы над еретиками Бальфомаэля – это была такая же горькая потеря для меня, как и смерти Эмиса Этрана и Те Сессиса.



Мара

«В нашей вселенной есть тёмные уголки, что породили самые непостижимые ужасы и богохульства, что ослепили бы и сожгли любого здравомыслящего человека. К счастью, здравомыслие никогда не было обязательным для того, чтобы служить Святым Ордосам».

- инквизитор Сайлас Марр

Ступая на поверхность Мары можно услышать ревущий ветер и мягкий, приглушённый треск льда под ногами. Вокруг расстилается холодно-снежный пейзаж, ветер носит ледяные дюны. Когда на небе нет облаков, они отбрасывают тёмные тени от суровой бледной звезды, что светит, но не греет. Когда солнце скрывается, обычно начинается ледяная буря, в которой ничего не видно на расстоянии вытянутой руки, а льдинки стучат по броне, подобно иглам.

Пустая тьма в сердце ледяного мира старше жизни вокруг большинства окружающих звёзд – она существовала задолго до того, Адептус Арбитрес создали на Мару штрафную колонию. Знатки тайн из Святых Ордосов знали о необычности планеты со времён основания сектора, но в полной мере осознание опасности пришло только после гибели поселения. Мара всегда была дурным местом – её окружало много историй, шёпотом переска-

зываемых по всей Каликсиде – особенно среди пустотников. В этих легендах говорится, что Варп и его твари необычно близки к Мару, подобно море и стае рыб-потрошителей под тонким слоем льда. Все попытки изучить планету сталкивались с неудачами – исчезновениями, странными феноменами и видениями. Говорят, что именно горные работы разбудили кошмар и превратили Мару в проклятое место.

В своих засекреченных работах инквизитор Арка Аштин предполагает, что население, состоящие почти целиком из преступников, и постоянное насилие, что творилось в штрафной колонии, достигли некой «критической массы», и накопившаяся злоба прорвала завесу реальности и пробудила древние ужасы. Правда это или нет, но такие истории десятилетиями и даже веками ходят среди суеверных пустотников и агентов Святых Ордосов.

Ледяная станция на Мару – это мрачный лабиринт из тёмных туннелей, пустых камнебетонных комнат, голого камня и металлических платформ. Это место изначально создавалось как имперская тюрьма, и здесь всё изначально было создано для того, чтобы внушить обитателям страх и добиться их беспрекословного повиновения. Его боялись задолго до того, как им овладел ужас, за которым последовали десятилетия тьмы, холода и запустения. Станция одновременно циклопическая и ужасно тесная. Это холодное и тёмное место, где по туннелям и комнатам разбросаны трупы – обычно сухие и околевшие.

Классификация: «Тёмная Омега»

+++ Внимание! Если вы читаете этот текст без дозволения, немедленно сообщите в ближайший офис Святых Ордосов для скорейшего отправления правосудия +++

+++ Гексограмматическое шифрование +++

+++ Начало записи +++

Отметка даты: 5.945.815.M41

Объект: Мара

Население: нет – Мара V (она же просто «Мара») классифицирована как мёртвый мир, а вся звёздная система указом Инквизиции объявлена запретной зоной для имперских кораблей. Доступ членов Инквизиции на Мару возможен ТОЛЬКО с особого предписания Конклава (см. ордонанс лямбда-экстрис-9).

Прежде: штрафная колония Арбитрес: 743.M41-768.M41: численность населения прилб. 32 000, 78% потери/планета оставлена

Прежде: независимое шахтёрское поселение, прилб. 980.M40-191.M41: численность населения неизвестна, поселение пропало без следа.

Ставка десятины: нет.

География/Демография: Мара V – это ледяной мир, на котором терранские формы жизни не могут существовать без искусственной поддержки из-за чрезвычайного холода, состава атмосферы и дневного уровня радиации, вызванного воздействием солнечного ветра. Большая часть поверхности покрыта вечной мерзлотой, на отдельных участках достигающей глубины в несколько километров. Температура окружающей среды редко поднимается настолько, чтобы позволять воде существовать в газообразном состоянии (исключая криомагнитные взрывы). Единственные видимые сооружения – это останки бывшей штрафной колонии. Первоначально станция М-Альфа строилась на ледяном плато в геологически стабильной экваториальной зоне планеты, и потому осталась почти нетронутой. Состояние более чем трёх десятков буровых установок и старательских лагерей, разбросанных по поверхности Мары и брошенных после эвакуации, остаётся неизвестным.

Государственное устройство: нет, но формально система всё ещё находится под протекторатом каликсидских Адептус Арбитрес.

Планетарный губернатор: срок полномочий истёк/новый не назначен. Формально губернаторский пост входил в канцелярию первого надзирателя (старшего из штрафных маршалов).

Присутствие Адептус: нет.

Вооружённые силы/Торговля/Экономика/Приложение: бывшая штрафная колония «Ледяная станция Мара» была оставлена более пятидесяти лет назад в силу [ДАННЫЕ ЗАШИФРОВАНЫ/УДАЛЕНЫ]. В период своей работы, станция вела работы по поиску и разработке месторождений ценных металлов и сверхплотных кристаллических залежей для выплаты десятины правительству субсектора. Под непосредственным надзором Арбитрес велись работы на значительной глубине с задействованием сохранившихся систем древних туннелей и пещер. Посещение системы Мары запрещено. В силу духовной угрозы, поразившей всех долговременных обитателей системы, плотного карантина не требуется. Блокада осуществляется дальним патрулём, совершающим регулярные рейсы. Вокруг Мары не ведётся законной торговли или грузоперевозок. Появление в системе отступников или преступников – явление редкое, но возможное. Системе Мары присвоен навигационный класс опасности «Мю».

Мысль дня: «Участь хуже смерти – это награда любопытному».



Околевшие

Восставшие мертвецы с ледяной станции Мара – это окоченевшие трупы, одержимые адскими духами, младшими демонами и другими созданиями Варпа. Завеса между тварным миром и Имматериумом на Маре так тонка, что околевшие очень сильны, а остановить их совсем непросто. Задубевшие, покрытые ужасными обледелыми ранами, эти мертвецы с мерным скрипом приближаются к любому существу, чью жизнь могут поглотить. Могильный холод их рук исторгает сами души из тел жертв.

Околевшие								
БВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Цинт	Вос	СВ	Тов
25	-	10/55	8/45	15	15	15	35	-
Количество ран: 15				Скорость: 1/2/3/6				
Общий БВ: 8				Броня: остатки защитных костюмов (всё по 2)				

Умения: «Бдительность (Вос)».

Таланты: «Оружие ближнего боя (Примитивное)», «Спротивляемость (Психосилы)».

Особенности: «Нечестивые» †, «Ночное зрение», «Потусторонний», «Сверхъестественная Выносливость (×2)», «Сверхъестественная Сила (×2)», «Страх (2)», «Улучшенное природное оружие (Ледяная мёртвая хватка и зубы)», «Ходячие мертвецы» ††.

† Нечестивые: благословлённое и святое оружие наносит такому врагу двойной урон (после учёта брони).

†† Ходячие мертвецы: этим существам не нужно дышать, они не устают, не болеют, не боятся ядов и других природных опасностей. Околевшие не могут быть оглушены и не получают штрафов за то, что ранены. Кроме того, им засчитывается только урон, нанесённый в торс и голову – любые ранения в руки и ноги не оказывают никакого воздействия (но критический урон делает конечность бесполезной).

Броня: останки защитных костюмов (всё по 2).

Оружие: мёртвая хватка (1k10+10 У). Любое живое существо, получившее такой удар (независимо от того, было ли нанесено ранение), обязано пройти **средний (+0) тест Выносливости** или получить 1k10 единиц урона Выносливости. Гексаграмматические печати и тому подобные средства защиты облегчают этот тест до **рутинного (+20)**.

Снаряжение: нет.

Воздействие Мары

На Маре слаба ткань реальности, и это оказывает постоянное пагубное воздействие. Долгое пребывание на Маре может привести на грань сумасшествия даже самый могучий разум.

С точки зрения игровой механики это оказывает следующий эффект:

- Все броски по **таблице психических феноменов** получают бонус +10.
- Сложность всех тестов «Психического чутья» возрастает на один шаг.
- Если выпадает любой **варп-прорыв**, связанный с появлением демона или духа, вместо них появляются 1к5 взрослых психонойнов Мары (см. стр. 598 «Базовой книги правил и книги инквизитора»).
- Все попытки прорицания или предсказаний здесь почти невозможны, ибо мириады возможностей и изломов реальности делают выбор какого-то одного пути почти бессмысленным.



Последняя передача из
штрафной колонии



VERMIN & PREDATORS

USING VERMIN &
PREDATORS IN YOUR
GAME

-
- AMBULL
-
- CRUORIAN WAR BEAST
-
- FENKSWORLD PIT THING
-
- GLOOMHAUNT
-
- MAW-FLUKE
-
- SINOPHIAN BORE WORM
-
- SKIN TAKER OF FEDRID
-
- STENCHBEAST OF STRANK
-
- VERMINSPEAKER
-
- XOTHIC BLOOD LOCUST

Хищники и вредители

«Эй, Сайлас. Ты уверен, что тут внизу что-то бы...»

- последняя передача от группы ульевых чистильщиков № 35

Человечество окружает множество врагов и опасностей, и нет ничего удивительного в том, что большинству инквизиторов нет дела до обычных зверей, что водятся на мирах Империи. Даже Ордо Ксенос, что защищает людей от чужаков, занимается противоборством с более «организованными» опасностями – эльдарами, орками, тиранидами. Как правило у Святых Ордосов нет времени разбираться с неразумными ксеносами или подульевыми вредителями, которые, обычно, не представляют угрозы для всего Империиума. Низовые агенты Инквизиции, однако, не всегда разделяют взгляды своих господ. Хотя зубастые трематоды или смрадные звери не в силах опустошать целые миры, аколиты, что отправляются в самые тёмные закоулки подульев или пробираются по топям диких миров, могут счесть местную фауну весьма опасной. Для них любые сведения о том, как вести бой с такими ужасами, не просто полезны, но необходимы.

У эндемичных хищников и вредителей нет ни разума, ни своей цивилизации – лишь звериная хитрость и стайный инстинкт. Они не способны организованно противостоять Империиуму и, за редким исключением, не хотят ничего, кроме удовлетворения самых простых нужд – например, есть вдоволь или пребывать в безопасности. Такие простые стремления не делают их менее смертоносными для тех людей, что имели несчастье столкнуться с ними.

На множестве миров Каликсиды обитает колоссальное количество неповторимых существ. Некоторые – например, ужасные карнозавры-потрошители с Норкармоса V – встречаются на одном-единственном мире. Другие распространились по всему сектору – а, быть может, и за его пределы – пробираясь на пустотные корабли, либо становясь жертвами беспринципных вольных торговцев или звероловов-контрабандистов с их безумными планами. Наконец, некоторых существ выпускали на определённые миры сознательно – например, тёмные силы и злокозненные культы применяли их как биологическое оружие устрашения.

Враги Империиума нередко применяют таких хищников и вредителей в своих планах. Способы могут различаться – так малочисленный культ может держать круорова зверя у своей штаб-квартиры, как цепного пса, а коварный ересиарх, наводящий ужас на весь субсектор – выпустить выводок кровавой саранчи в воздухоочистные системы крупного улья. Впрочем, используются такие создания как оружие или как инструменты, они всё равно остаются опасными противниками для любого агента Инквизиции – порой даже более опасными, чем культисты. Мудрый аколит будет изучать миры, по которым он странствует, и существ, с которыми может столкнуться. В конце концов, клыкастая пасть фенкийского чудовища намного опаснее ножа, что сжимает в руках еретик.

Использование хищников и вредителей

Из всех существ, описанных в этой книге, стайные вредители и эндемичные хищники – самые простые и прямолинейные враги. Они отлично подойдут, когда вам нужно подтолкнуть игроков куда-то или оживить происходящее сражением. Кроме того, такие звери пригодятся, чтобы аколиты всегда были настороже, даже если вокруг тишь да гладь. Наконец, элитное улучшение «Звереуст» из этой главы, подойдёт, как персонажам игроков, так и выдающемуся противнику, что сможет использовать чудовищ из этой главы как живое оружие.

Амбуллы

Амбуллы – это крупные, крепко сложенные создания, которых можно назвать относительно человекоподобными – но их туловища покрыты хитином, а огромные руки-лапы увенчаны крепкими как сталь когтями. Эти звери обычно передвигаются по-обезьяньи сгорбившись, отчего выглядят не такими большими, но выпрямившись в полный рост и вытянув лапы над головой, они могут достигать четырёх метров в высоту. Амбуллы – чрезвычайно выносливые и общественные животные, обычно живущие близкородственными группами из нескольких взрослых особей и их выводка из четырёх-семи отпрысков.

Амбуллы – прирождённые подземные жители. Их глаза способны улавливать даже самый тусклый свет и видеть в инфракрасном спектре, а когтями они могут рыть норы в земле и мягком камне с пугающей скоростью. Общие туннели и пещеры выводка могут тянуться на многие километры, образуя колоссальную сеть подземных ходов, что непосвящённым может показаться безопасным убежищем от угроз наземного мира.

Большинство имперских ксенологов убеждены в том, что родина амбуллов – далёкий мир смерти Лютер МакИнтайр IX в сегментуме Соляр. Днём эти звери скрывались под землей, а ночью появлялись на поверхности – порой, целыми стаями – чтобы охотиться или пожирать падаль. Вместе с тем, они могли добывать пропитание и прямо в своих туннелях. Амбуллы способны бросаться на жертв из-под земли, сокрушать их ударами могучих лап и рвать плоть убитых огромными жвалами. Нередко такие звери утаскивают растерзанные тела в норы, чтобы прокормить сородичей – особенно молодняк, который ещё не может добывать пропитание самостоятельно. Амбуллы предпочитают живую добычу, но готовы съесть едва ли не всё, что найдут.

Несмотря на запрет уровня «Дельта», что ограничивает перевозку таких существ, многие опрометчивые и честолобивые дельцы (от



богатых аристократов до членов запрещённых культов) пытаются ввозить и одомашнивать амбуллов, т.е. превратить их в боевых зверей или неглупых сторожей. Обычно такие авантюры заканчиваются красочной катастрофой (даже если речь идёт о молодых особях), в результате которых группы амбуллов вырываются на свободу и обживают на новой для них планете. Поскольку почти любые условия жизни оказываются менее враждебными, чем на родине, а добыча – многочисленнее и слабее, амбуллы-«переселенцы» начинают размножаться с пугающей скоростью и быстро становятся значительной угрозой.

Ещё одна особенность, подмеченная многими имперскими ксенологами – у амбуллов с самых разных планет не наблюдается никаких генетических отклонений или морфологических изменений. Даже в самых суровых, загрязнённых или поражённых радиацией условиях, эти звери никак не меняются, если не считать окраски. Такая удивительная генетическая устойчивость к воздействию мутаций стала объектом множества кропотливых исследований, которые пока что не принесли достойных плодов. Самые радикальные члены Ксено Биологис даже предполагают, что амбуллы были искусственно выведены для борьбы с силами Хаоса. Более же мудрые адепты считают, что это всего лишь результат постоянной борьбы за выживание в чудовищно суровых условиях родного мира.

Амбулл								
ВВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Унт	Вос	СВ	Тов
32	-	10/55	60	53	16	33	43	-
Количество ран: 22				Скорость: 5/10/15/30				
Общий ВВ: 6				Броня: нет (всё по 8)				

Идеи для приключений

- По поступившим докладам, первобытное племя на диком мире Волонкс вовлечено в контрабандные ксеноперевозки в туманности Адрантиды. Расследование показывает, что племя, используя грубую силу и наркотические припарки из местных растений, приручило стаю амбуллов. Члены племени охотно расскажут аколита, что амбуллов («подземных зверей», как их называют на местном диалекте) они нашли в странной долине, что проклята «древними духами», если верить легендам. Аколита предстоит раскрыть тайну долины и узнать, откуда вообще такие звери оказались на Волонксе. Какой-нибудь чужацкий портал? Древние врата? Или что-то ещё более зловещее?

- Аколита преследуют пиратскую шайку, которую подозревают в сотрудничестве с ксеносами. Следы приводят их на удалённый астероид, выдолбленный изнутри и превращённый в космическую станцию, что служит пиратам штабом. Негодяи подготовили аколита ловушку – если корабль не передаст нужные коды, в коридоры станции выпустят множество амбуллов – такие стражи отведут любого незваного гостя. Аколита предстоит сразиться с опасными хищниками, чтобы пробиться в штаб-квартиру пиратов, добыть нужные сведения и унести ноги.

Умения: «Бдительность (Вос)», «Лазанье (Сил)».

Таланты: «Крепкий», «Стремительная атака».

Особенности: «Зверь», «Копатель», «Коренастый», «Ночное зрение», «Природная броня (8)», «Природное оружие (Когти и жвалы)», «Размер (Большой)», «Сверхъестественная Сила (×2)», «Страх (1)», «Улучшенное природное оружие».

Оружие: огромные когти и зубчатые жвалы (1к10+10, У или Р, бонус Силы учтён).

Броня: нет (всё по 8).

Уровень угрозы: Ксенос Минорис.

Из дневников инквизитора Фельмата Тельта: 719.М41

Уже не раз и не два я прибегал к методам, что более ограниченный разум сочтёт неподобающим. Но если итоговый результат делает Империю сильнее, я готов мириться со средствами. С другой стороны, некоторые из таких «средств» просто слишком опасны, чтобы их можно было применять, не боясь потерять над ними власть. Амбуллы – именно такой пример попытки приручить неприручаемое. В Каликсиде они пришли. Их ввозят откуда-то из другой части Империи, а местные купцы покупают их за огромные деньги, веря, что смогут обуздать силу и свирепость этих зверей и поставить себе на службу. Мне очевидно, почему столь многие рискуют ампутацией, чтобы запечатить амбулла. Эти звери удивительно ловки и могут высидеть почти где угодно, питаясь чем угодно. Амбуллы показывают признаки ограниченного разума, а их социальное поведение заставляет поверить, что их можно обучить и превратить в грозных телохранителей или боевых зверей. Запечатить такого «питателя» – достижение само по себе. Немало дураков погибли, поддавшись этому искушению.

Если что-то нельзя обратить на службу Императору, это нужно уничтожить. Я всегда пасмурно лишь агентом и союзником убивать амбуллов, где бы они их не встретили. Кажется, что никогда не канится купцы-еретики, что видят в амбулле способ стяжать славу или богатства, а потом понимают, что обрекли себя на гибель, ничего не получив взамен. Руготный дворец на Аринсе-1, обращённый в руины сейсмическими землетрясениями, что я расставил собственными руками – напоминание всем безраздумным. Пусть она послужит уроком каждому, кто отвернулся от света Императора.

Круоров воинственный зверь

Никто не знает, откуда взялись круоровы звери, что терзают некоторые миры Каликсиды. Они названы в честь магоса Биологис Гарвена Круора, который первым повстречал этих существ в ксеноруинах в системе Кровопад. Эти крупные хищники, похоже, наслаждаются битвой и не выказывают страха, даже сталкиваясь со всей мощью Имперской Гвардии. Круоровы звери – устрашающие чудовища с четырьмя длинными лапами, увенчанными толстыми когтями, и мехом, чей цвет различается у разных особей от тёмно-зелёного до кроваво-красного. Короткие шипы защищают голову, шею и спину зверя, хотя от чего они должны спасать – можно лишь гадать. На передних лапах у них есть противопоставленные большие пальцы – возможно, круоровы более умны, чем кажутся – есть даже свидетельства того, что они использовали грубое холодное оружие.

Собравшиеся в крупную стаю, круоровы звери начинают свою охоту (или бой) с жуткого слитного воя, достигающего пика за миг до того, как хищники бросятся в атаку. Разъярённые круоровы не знают пощады, не берут пленных, а порой доходят до того, что начинают пожирать убитых, не дожидаясь окончания боя.

Бронетехника не гарантирует безопасности от стаи круоровцев. Эти твари достаточно сильны, чтобы опрокидывать небольшие машины, просто врезавшись в них, и способны объединять усилия, чтобы справиться с более крупными транспортами.

Поскольку, круоровцы – это звери, которым неведомы никакие технологии, возникает вопрос, как им удалось распространиться по многим удалённым друг от друга мирам сектора. Об этом ходит множество слухов – от довольно логичных (их специально завозили на разные планеты, чтобы ослабить их оборону перед вторжением) до совершенно невероятных (утверждающих, что такие звери способны путешествовать в Варпе). Немало беспокойства вызывают пересуды о том, что таких хищников нередко замечали в компании агентов Ордо Ксенос. Хотя прямых доказательств тому нет, дело тут явно нечисто, и косвенных свидетельств тому более чем достаточно.



ЗАПИСЬ ДОПРОСА/Допрашиваемый: капрал Тирес Лан/стивенский 32-й полк лёгкой кавалерии

Допрашиваемый – один из немногих уцелевших в Арамбургской резне, позже был казнен по подозрению в Духовном осквернении.

Наш полк был здорово вымотан, когда пришёл приказ сформировать огневые команды. Мы разбились по отрядам, каждый вокруг своей машины. Я был первым номером в расчёте стаббера, а Ян – моим заряжающим.

Когда мы впервые услышали тот вой, у меня волосы встали дыбом. Он был похож на предсмертный крик, но не затихал, а становился всё громче и громче. Пара наших ребят здорово струхнула, но сержант Скардо выбил из них эту дурь.

Они показались из-за холма, на какой-то миг я чётко разглядел их – крупные твари с тёмно-зелёным мехом. Мы начали палить из всего, что было – лазганов, болтеров, стабберов. Я вообще не отпускал гашетку. Даже не целился, да и незачем было – всё равно бы не промазал. Стаббер делал своё дело, убивая и убивая их, но они будто не кончались.

Звери добрались до наших позиций справа от меня. Я услышал крики и вопли. Капитан Зедин проорал приказ не отступать, и тут ему когтем оторвали голову.

Я бы предпочёл воевать с орками, чем снова столкнуться с этим зверьём. Они были больше меня ростом, с огромными острыми когтями. Я поворачивал стаббер, а Ян заряжал в него ленту, как я увидел, что одна тварь добралась до Корака. Она ударила его когтями в плечи и разорвала надвое. Я снова зажал спуск, но тут стаббер дал осечку. Мы с Дагмаром схватили лазганы и забрались в «Саламандру». Оттуда был хороший обзор, и я видел, в каком мы дерьме. Звери были повсюду, а трупы лежали целыми горами.

Тут Ян дернул меня за рукав и указал в ту сторону, откуда это зверьё появилось. Я посмотрел на склон холма и вскинул лазган, готовясь отразить новую волну. Но тут я увидел тех, кто гнал зверей вперед. Это были [УДАЛЕНО/КОД 11/310/КАППА/]

Круоров воинственный зверь								
ВВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
40	-	8/45	8/40	38	23	43	38	10
Количество ран: 20				Скорость: 6/12/18/36				
Общий ВВ: 8				Броня: нет				

Умения: «Бдительность (Инт)», «Лазанье (Лов)».

Таланты: «Неистовый натиск», «Оружие ближнего боя (Примитивное)», «Спринт», «Яростный натиск».

Особенности: «Вой» †, «Жестокий натиск», «Коренастый», «Ночное зрение», «Природное оружие (Клыки и когти)», «Размер (Большой)», «Сверхъестественная Выносливость (×2)», «Сверхъестественная Сила (×2)», «Страх (1)», «Четвероногий».

† **Вой:** жуткий вой круоровых зверей накладывает штраф -10 на тесты Силы воли, предпринятые для сопротивления страху.

Броня: нет.

Оружие: клыки и когти (1к10+8 Р, Примитивное, Разрывное, бонус Силы учтён).

Уровень угрозы: Ксенос Минорис.

Идеи для приключений

• Так что на самом деле видел капрал Лан? Решать ведущему. Это могут быть орки (ноб или воевода, использующий таких зверей как ударную силу), ксенокульт Медведя (члены которого стремятся заполучить метафизическую силу, натравливая круоровых зверей на врага и помогая хищникам пожирать убитых) или радикалы из рядов Ордо Ксенос (это означает, что страхи инквизитора Гельта оказались правдой, и истваанцы действительно используют этих существ, чтобы уничтожать феодальные и агромиры).



Из дневников инквизитора Фельмата Гельта: 972.781 М41

И что мне делать с этой историей? Если бы не описания зверей с тёмным мехом и острыми когтями, я бы решил, что та резня — дело рук орков (всё указывает на это). Но круоровы звери сильно отличаются от зеленаших варваров.

Я могу опираться лишь на отдельные неполные отчёты, но насколько я могу заключить, круоровы — это звери, что обычно передвигаются на четырёх ногах, но короткие расстояния могут преодолевать, поднявшись на две. Они пугающе сильны, а их когти могут пробивать даже броню, в чём убедился экипаж «Саламандры» капрала Лана. Круоровы весят намного больше человека, но могут бегать с ослепительной скоростью.

Обычно они странствуют небольшими стадами и завыивают перед тем как напасть.

Куда больше меня обеспокоили ксеноголофайл 908.332, в котором я увидел изображения крупных зверей, покрытых густым мехом и обладающих когтями такой длины, что без сомнений, могли бы разорвать человека надвое. Согласно этому файлу, точно такие существа захватили колония Праспера в далёком Доноровом секторе, что в сегментуме Меллестус. Эти существа до странности похожи на тех, которых повстречал капрал Лан, но я надеюсь, что это просто модальное совпадение. Если же нет, значит эта ксеноугроза распространена намного шире, чем я сперва полагал.

Ещё одна странность — вскоре после того, как ко мне в руки попал этот голофайл, я получил распоряжение прекратить исследования. Сперва я подчинился, но позже вновь принялся за изучение этих материалов, и узнал немало о том, как круоровых зверей применяют еретики и ксенопоклонники. Впрочем, как бы сильны и могучи не были эти хищники, это не более чем звери. Почему они столь важны для этих ксеномагов и откуда берутся свидетельства их пребывания на самых разных планетах?

И кого видел капрал Лан? Я начал подозревать вмешательство Ордо Ксенос... вероятно, в их ряды проникли скверны, искажающая их планы ради собственных тёмных замыслов. Я боюсь, что тут приложили руку истваанцы.

Чудовище фенкийских арен

В глубинах ульев Мира Фенка в муках проживают свои жизни бледные твари. Двух-трёх метров в холке, эти чудовища – нечистые, переполненные ненавистью хищные звери. Их окружает стойкий химический запах, что служит первым признаком их приближения, и фенкийские подульевики отлично умеют распознавать такие предупреждения. Чудовища арен – это громадные, бесцветные твари с четырьмя короткими и толстыми ногами. Между пальцев рук и ног у них растут перепонки, что делает их ловкими пловцами. По всей видимости, фенкийские чудовища очень устойчивы к обычным для промышленных ульев масштабам химического загрязнения.

У таких существ четыре симметрично посаженных глаза, голова, отдалённо напоминающая собачью, но пасти – круглые, как у миног, и усеянные множеством бритвенной остроты зубов, способных рвать и терзать. Эти чудовища не обладают самосознанием и, кажутся необыкновенно тупыми – должно быть, это единственная причина, по которой они не стали высшими хищниками в экосистеме Фенка.

В бою чудовища арен полагаются на силу и размеры, и нередко атакуют в лоб в припадке бешеной ярости. Тому, кто оказался достаточно невезуч, чтобы ввязаться в сражение с фенкийской тварью, стоит опасаться кислотной слюны не меньше, чем когтей монстра, ибо она способна прожечь и броню, и плоть.

В поисках таких тварей, в загрязнённые подулья Фенка нередко отправляются целые экспедиции, снаряжённые лодками, острогами, сетями, крюками и электрошестами. Несколько охотников всегда не возвращаются – твари вытаскивают их из лодок и тянут за собой в обжигающую токсичную слизь. Обычно ловцы используют приманки в виде начинённых сильнодействующим снотворным кусков мяса – это увеличивает шансы на успех. Адептус Арбитрес не покладая рук борются с еретическими охотами, но ценность каждого отловленного чудовища делает столь опасные авантюры чрезвычайно выгодными. На каждую накрытую арбитами команду звероловов, появляются две новых.

Схваченных тварей сажают в железные клетки и доставляют на арены, где те будут сражаться на потеху кровожадной толпе. Гладиаторские арены Вольга – Бледные ямы – славятся тем, что там выставляют на бои чужеродных зверей, но даже те меркнут по сравнению с бездумной злобой и свирепостью фенкийских чудовищ. Эти кошмарные звери способны в одиночку расшвырять дюжину гладиаторов, окрасить красные пески их кровью, а последних выживших превратить в месиво.

Есть намеки на связь фенкийских чудовищ с Мором Нова-Кастиллы, генетическим зверством, что совершил культ логиков. Это была техноересь планетарных масштабов, что разнеслась среди населения улья как лесной пожар. Говорят, что тогда целые семейства просто пропадали, а вместо них появлялись бледные, бешеные чудовища.

Чудовище фенкийских арен								
БЖ	ДЖ	Сил	Вын	Лов	Шнт	Вос	СВ	Тов
45	-	10/56	10/54	40	10	35	24	-
Количество ран: 30				Скорость: 8/16/24/48				
Общий БЖ: 10				Броня: нет				

Умения: «Бдительность (Вос)», «Лазанье (Сил)+10».

Таланты: «Железная челюсть», «Неистовый натиск», «Яростный натиск».

Особенности: «Аура ненависти» †, «Жестокий натиск», «Зверь», «Природное оружие (Когти и клыки)», «Размер (Большой)», «Сверхъестественная Выносливость (×2)», «Сверхъестественная Сила (×2)», «Страх (2)», «Четвероногий».



† **Аура ненависти:** чудовище с арен источает такой вихрь эмоций, что вблизи от него начинают сбивать чужие психосилы. Если психосила применяется в пределах пятнадцати метров от чудовища, её порог повышается на 5.

Броня: нет.

Оружие: когти или клыки (1к10+10 Р, ББ 3, Примитивное, бонус Силы учтён).

Уровень угрозы: Ксенос Минорис.

Идеи для приключений

- Влиятельный аристократ просит аколитов заняться поисками его неупутёвого сына и наследника. Улики приводят героев на Мир Фенка, в Бледные ямы улья Волг. Там аколиты узнают, что отпрыск их нанимателя проиграл немалую сумму на гладиаторских боях. Заплатить ему было нечем, так что его накачали боевыми наркотиками и вытолкнули на бой против чудовища на потеху толпе. Теперь аколитам нужно как-то спасти впавшего в буйство наследника от жестокой смерти.
- Высаживаясь из челнока, аколиты видят группу людей, пытающихся погрузить огромную железную клетку в стоящий неподалёку орбитальный транспорт при помощи гидравлического крана и множества проклятий. Стрела крана ломается, клетка падает и выпускает чудовище на волю. Тварь в ярости от того, что её поймали и посадили в клетку... а ещё она очень голодна. Теперь у аколитов есть не только надёжное свидетельство ксеноконтрабанды, но и вырвавшееся на свободу опасное чудовище.

Из дневников инквизитора Фельрота Гельта: 164.788.M41

Мир Фенка: в его ульях проводят самые жестокие и кровопролитные гладиаторские бои во всей Каликсиде – они сполна отражают всю полную страданий жизнь за пределами этих ульев. Много лет назад я и мои ученики отправились в глубины улья Вольг в поисках культа, что приносил кровавые жертвы Губительным силам. Мы настигли еретиков в Бледных ямах, где столкнулись с отвратительным, но очень подходящим для этих мест видом ксеночудовищ. Эти твари знали лишь кровавые пески арены и не хотели ничего, кроме как рвать и терзать врагов. Лишь милостью Бога-Императора никто из моих аколитов не попал к такому зверю на зуб.

Перепуганные культисты, увидев наши розетты, выпустили чудовище из клетки в отчаянной попытке избежать Молота правосудия и выиграть время. Против кого-то другого это могло сработать. Горловой рёв твари почти заставил нас застыть на месте, а её ярость мы почти физически ощущали сердцем и умом. Антигравитационный транспорт моего бак-псайкера вздрогнул и опустился, а сам псайкер застонал от боли, когда все четыре наполненных ненавистью глаза зверя прошлись по каждому из нас. Это было омерзительное в глазах Бога-Императора чудовище, от которого во все стороны расходился резкий алхимический запах, а из пасти капала едкая слюна – монстр был уверен, что сегодня пообедает человечинной.

Мы не убили эту тварь, хотя она тяжело ранила Ламмдина и Полуправленного, когда бросилось в атаку. Грязные нечестивцы, что были нашей главной целью, спасались бегством. Благодаря адепту-милитанту Пранду и его плазмомёту, мы загнали чудовище обратно в яму-клетку, попутно подпалив ему шкуру, отчего та обугленными клочьями свисала вдоль тела. Что же до еретиков, то я могу сказать лишь то, что они были сокрушены, их храмы были разрушены, а всё влияние – уничтожено.

В следующий раз мне пришлось побывать на Мире Фенка много лет спустя, но память о бледных тварях ещё не покинула меня. Я занимался изучением знамений в пустоте вместо чего-то более деятельного, но у меня нашлось время и для иных исследований. В глубинах рушащихся мануфакторумов, я и мои эрудиты многое узнали об этих ксеносах. Подульевичи называют этих тварей «чудовищами арен», и делают на них ставки в гладиаторских боях. Хозяева арен предлагают круглую сумму тому, кто сумеет одолеть монстра в рукопашной схватке, но местные не помнят, чтобы хоть кто-нибудь претендовал на такой выигрыш.

После праздника Вознесения в том году я отправился к лексографу Морриа в Библиотеку знания. Мне всегда не нравилась нетерпеливость её старейшин, и я старался иметь с ними как можно меньше дел – они каждый раз с таким неприкрытым восторгом ждали дурных новостей и были готовы стлаться перед каждым, кто мог ими поделиться. В Библиотеке, с помощью Мессии, я нашёл следы происхождения чудовищ. Мне попался один отчёт, где были скрупулёзно записаны слова безумного провидца, чьих помыслов коснулся Люкс Империа. В видениях ему являлась группа рабочих, изгнанная в бездны Вольга и забытая среди их ядов и тьмы на столетия. Могли ли чудовища арен быть потомками людей? Или это просто ульевые звери из токсичных фенкийских отстойников, мутировавшие от испарений и выбросов? Некоторые документы говорили о том, что ксенозвери на Мире Фенка обитали ещё до того, как был заложен первый хребет улья. Я подозреваю, что второе объяснение более правдоподобно, чем первое, но если столь чудовищное искажение святого облика Бога-Императора окажется истиной, весь нижний улей будет достоин огненного очищения. Кроме того, есть много докладов об исчезновениях на глубинных ярусах, но я не вижу в этом ничего интересного. Это могут быть бандиты, которых скармливают зверям, или жертвы ксенотварей из токсичных стоков. Я видел на Вольге такое, что всегда готов поверить в худшее. Но такое рассказывают ни нижних ярусах каждого имперского улья, где черносердечные нечестивцы охотятся на верноподданных. Вольг не сильно отличается от них и не меньше заслуживает огня и меча.



Сумрачник

Есть числа хищникам, что обитают в глубинах имперских подульев, но есть один, перед которым ульевики испытывают особенный ужас. Обитатели глубинных посёлков и сточных стоянок всегда покидают дома лишь парами и всегда следят за сводами куполов, под которыми проходят. Но даже такие меры предосторожности не спасают от того, что время от времени в жилом куполе или мусорной пещере находят безголовый труп – жертву сумрачника.

Сумрачники – летучие охотники с маленьким телом и парой размашистых кожистых крыльев. В центре груди у них располагается круглая пасть, полная игольной остроты зубов. Обычно сумрачники висят на стропилах крупнейших подульевых пещер – до тех пор, пока жертва не окажется прямо под ними, таких тварей можно принять за безобидные куски ткани. Но стоит несчастному оказаться рядом, как хищник раскрывает крылья и пикирует на свою добычу.

Сумрачники – небольшие создания, но у них на диво крепкая хватка. Они впиваются жертве в голову и оборачивают крылья вокруг черепа. Как только враг прекратит сопротивляться, тварь приступает к трапезе. Перед спутниками жертвы встаёт жестокий выбор – зверя можно убить, но любой выстрел или удар клинка, что пронзит плоть сумрачника, может ранить её добычу...

Сумрачник								
БВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Цинт	Вос	СВ	Гов
49	-	21	25	23	05	51	07	-
Количество ран: 9				Скорость: 2/4/8/12				
Общий БВ: 2				Броня: нет				

Умения: «Бдительность (Вос)», «Бесиумный шаг (Лов)+30», «Скрытность (Лов)+10».

Особенности: «Зверь», «Летун (4)», «Ночное зрение», «Природное оружие (Когти и зубы)», «Размер (Миниатюрный)», «Смерть из-под сводов» †, «Хват за череп» ††.

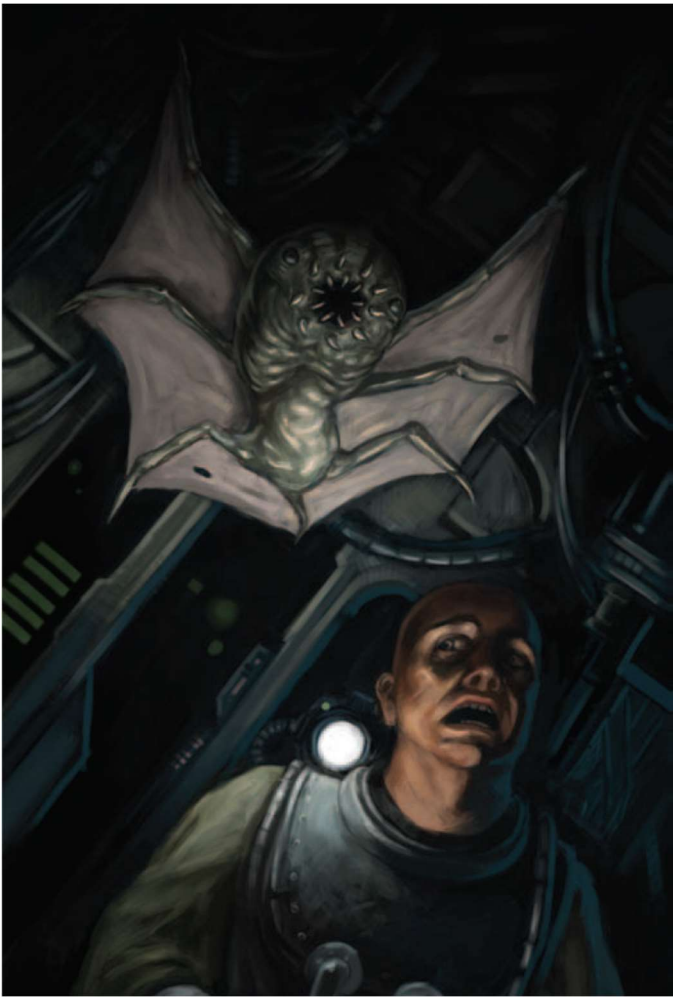
† **Смерть из-под сводов:** сумрачники таятся под сводами ульев, планируют на жертв и охватывают их головы, раньше, чем несчастные поймут, что произошло. Если цель не знает о присутствии сумрачника, он может использовать эту особенность в ходе действия «Натиск». При этом сумрачник предпринимает **состязательный тест «Бесиумного шага»** против «Бдительности» цели. Если сумрачник проигрывает, он может попытаться совершить **захват** по общим правилам. Если он выигрывает в состязательном тесте, он может взять цель в **захват**, просто преуспев в тесте Ближнего боя, совершаемом в ходе **натиска** (с бонусом +10 за **натиск**). Цель не может избежать этого.

†† **Хват за череп:** сумрачники убивают жертв, обхватывая их крыльями за голову и кусая. Сумрачник всегда может попытаться взять противника в **захват** и при этом всегда совершает «Прицельную атаку» в голову цели. Во всех состязательных тестах Силы в ходе **захвата** считается, что сумрачник имеет бонус Силы 6. В **захвате** сумрачник наносит 1к10+2 единиц резаного урона с бронебойностью 2, а цель страдает от **удушья**. Любой персонаж, не вовлечённый в этот **захват**, может попытаться атаковать сумрачника. Чтобы успешно поразить тварь, атака должна быть направлена в голову его жертвы. Любой нанесённый при этом урон поровну делится между сумрачником и его жертвой. Другие персонажи могут участвовать в **захвате**, чтобы помочь жертве освободиться, как указано на стр. 394 «Базовой книги правил и книги инквизитора».

Броня: нет.

Оружие: зубы и когти (1к10+2 Р, Примитивное, БВ 2, бонус Силы учтён).

Уровень угрозы: Ксенос Минима.



ОПРЕДЕЛЕНИЕ: эндемик/пустотный хищник, Ксенос Минима.

ОБЪЯСНЕНИЕ: хитроумный охотник; опасен, если не заметить.

НАСТАВЛЕНИЕ: всеми силами держите эту тварь подальше от своей головы. Оторвать уже схватившую вас за череп очень сложно.

ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЯ: будьте осторожны, сражаясь с этой тварью, уже схватившей кого-то – так легко можно убить того, кого хочешь спасти.

НЕ СКОРБИ ПО МУЧЕНИКУ
ВОСХВАЛЯЙ ЕГО ЖЕРТВУ

Зубастая трематода

Зубастые трематоды – жутковатые представители ульевой фауны, что заводятся на чрезвычайно загрязнённых нижних ярусах всех крупных имперских ульев. Это злобные стайные хищники, что съедают всё, что в силах сжевать.

Трематоды любят темноту, сырость и не любят открытых пространств, что делает нижние ярусы ульев идеальными логовами. Их нередко можно увидеть в ульевых каналах и стоках всей Каликсиды. Охотятся трематоды обычно небольшими группами, но в норах может обитать до дюжины особей. Тела таких существ – а они достигают полутора метров в длину – разделены на сегменты и щетинятся множеством многосуставчатых ног, что позволяют им ползать по почти отвесным поверхностям и пролезать в самые узкие проходы. Трематоды способны проложить себе путь через камень и даже некоторые металлические сплавы – их жвала и полные острых зубов пасти позволяют им это, если не найдётся обходного пути.

Охотясь, трематоды обычно устраивают засады. Стая находит место, где можно спрятаться (или выкапывает себе такое) и поджидает, когда добыча окажется рядом. Нападая на жертву, эти звери стремятся укусить её жвалами, что содержат мощный парализующий яд – не говоря уже о силе самого укуса. Беспомощную добычу гигантские черви волокут в свои норы, чтобы пировать без помех.

Зубастая трематода								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Шит	Вос	СВ	Тов
39	-	22	43	51	08	37	15	05
Количество ран: 11				Скорость: 3/6/9/18				
Общий ББ: 4				Броня: нет (голова 7, торс 7, ноги 0)				

Умения: «Бдительность (Вос)», «Бесшумный шаг (Лов)», «Плаванье(Сил)+10», «Уклонение (Лов)».

Таланты: «Обострённые чувства (Слух)», «Сопротивляемость (Яды)».

Особенности: «Зверь», «Копатель (2)», «Парализующий укус» †, «Ползучий», «Природная броня (7, только на торс и голову)», «Природное оружие (Зубастая пасть и жвалы)», «Размер (Маленький)», «Сонар», «Улучшенное природное оружие».

† **Парализующий укус:** укус зубастой трематоды парализует жертву. Цели, получившие урон от укуса трематоды, должны пройти **средний (+0) тест Выносливости** или получить **оглушение** на один раунд плюс ещё на один раунд за каждую ступень провала.

Броня: нет (голова 7, торс 7, ноги 0) (у трематод нет «фрук» или «ног» в привычном смысле. Все попадания в *руки* считаются попаданиями в *торс*, а попадания в *ноги* поражают мягкое подбрюшье твари).

Оружие: зубастая пасть и жвалы (1к10+2 Р, ББ 4, бонус Силы учтён).

Уровень угрозы: Ксенос Минорис.



Если тебя одолевают сомнения,
иди на звуки выстрелов

Из дневников инквизитора Феларата Темла: 351.726.М41

После иранных событий в Плавильне 21-В, мой акалит Аира Марри истова заинтересовалась экологией подгульв. Я смёл, что нет ничего дурного в том, чтобы поощрить этот интерес, и направил её к моему осведомителю Верд.и.

Старый бандит-улыбка с гатавностью взял Аиру под крыло и за следующие две недели много рассказывал ей о подгульвах, подкрепив это несколькими «экспедициями» в их ирвини. С удовольствием отмечая, что она многое узнала и стала бесценной для моих операций в ирвях. Впрочем, Аира призналась, что один из «ураков» Верд.и. оказался довольно жестоким.

Верд.и. привёл её к знакомому практиришу в ирваком подгульве. Аира сказала, что была потрясена, увидев лица, полностью покрытые твердой рудявой тканью. Практириш объяснил, что прежде бодил в экспедициях, что разыскивали археотех в давно забытых хранилищах под ирвем. Когда группа шла по разрушенному жилищу кутан, откуда-то с верхних балок на него бросилась тварь, что он назвал «синарачником». Зверь схватил его голову крыльями и вилась зрелище в галабу.

Практириш сказал, что погиб бы, если бы один из товарищей не поджёг тварь злым ручным огнём. Конечно, так к его ранам добавились страшные ожоги, но это была меньшее из зол...

Один знакомый капитан-хартист как-то сказал мне, что экологи межзвездных караблей судят о похажих тварах, что прячутся в самых тёмных трюмах и нападают на одинаках пустыходов. Мой друг не баловал-то верил в эти рассказы, но после исследований, что провела Аира, я не был стал скептичен. Тираним пустотного карабля не сильно отличается в крупных пещер подгульва.

Из дневников инквизитора Феларата Темла: 718.М41

Первое столкновение дознавателя Аиры Марри с... уникальной фауной иперских ирвев произошло через полгода, после того, как она поступила ко мне на службу. Я отправил её расследовать происшествие на мануфактурные в подгульве Сибеллуса. Местные Ардатрес подозревали, что в деле замешан кривт, а через неделю после начала следствия пропала связь со всем мануфактурным (и всеми шестными осведомителями). Я работал в Сибеллусе над другими делами, и предложил Аиру в сопровождение их отряду. Тирнаган составивший ей рапорт.

Доклад дознавателя Лиры Морлл, расследование 26/Алеф-12, культ «Пилигримы Хойты»

Сигнум Темпорис: 211.715.М41

Плавильня 21-В, улей Сибеллус, Синтилла

Арбитры и я прибыли к Плавильне 21-В и обнаружили, что она опечатана. Я сумела улестить машинный дух когитатора, и он открыл внешние термодвери. Оказавшись внутри, мы обнаружили, что Плавильня 21-В полностью покинута - не было и следа трёх десятков рабочих, что должны были здесь трудиться.

Наш отряд разделился и начал обследовать комплекс. Я обнаружила несколько дыр в камнебетонных стенах главного плавильного цеха, будто здесь побывал какой-то сумасшедший с камнерезной дрелью. Тут в моей вокс-бусине раздались крики. Двух арбитров, что обыскивали подсобное помещение, поймали в засаду, и одного, уже кричащего, затаскивали за груды ящиков. Я тут же повела огневую команду туда, чтобы спасти нашего товарища, но в дальнем углу помещения мы нашли лишь труп. На его панцирном нагруднике были такие же пробоины, как на камнебетонных стенах плавильного цеха.

В тот миг на нас напали. Из тьмы ринулись червеподобные чудовища и мгновенно убили двух арбитров. Мы ответили скоординированным огнём, но выстрелы арбитрских пушек, которые нужны для того, чтобы разгонять бунтовщиков, просто отскакивали от брони этих тварей; мой лазпистолет оказался столь же бесполезен.

Я приказала отряду отступать, но оказалось, что эти твари превратили в своё логово весь мануфактуром. В Плавильню 21-В вошли двенадцать мужчин и женщин, а вышли лишь пятеро, считая меня. Было бы шестеро, но нам пришлось бросить одного, что получил, казалось бы, лёгкий укус в руку, но мгновенно обессилел и парализованный упал на пол.

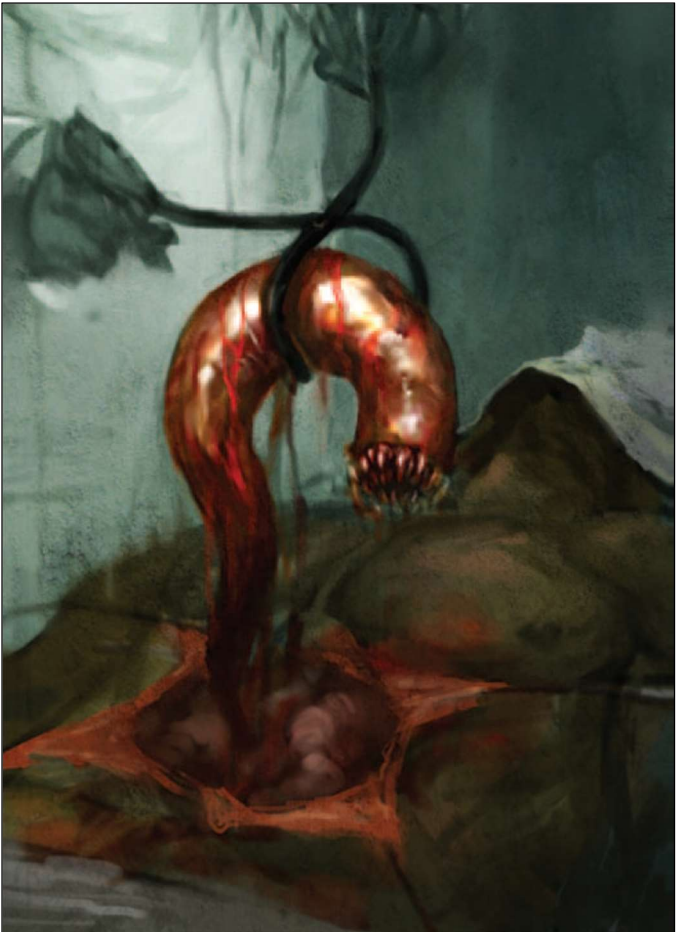
Было много, 19 тех тварей удалось как-нибудь добыть? - Л. М.

Синофийский червь-прогрызатель

Синофийские черви-прогрызатели – это маленькие агрессивные твари, отличающиеся невероятной прожорливостью, и настолько же опасные, насколько жуткие на вид. Это мертвенно-бледные черви, через чью полупрозрачную плоть, состоящую из жёстких сегментов, на просвет можно видеть внутренние органы. «Голова» таких тварей увенчана целой короной кривых крюков, которыми черви впиваются в чужую плоть, а глотка заполнена рядами зубов. Черви-прогрызатели способны питаться почти любым мясом – зубами они буквально прокладывают себе путь сквозь труп или живое существо. Надеясь, червь напивается кровью, и немало храбрецов испытывали приступ ужаса, увидев алое тельце, появляющееся из тела и жаждущее продолжения пиршества.

Обычно черви-прогрызатели питаются старой мертвечиной – столь сгнившей, что на неё уже не позарятся более крупные падальщики – но не брезгают ухватиться за любое животное, достаточно отчаявшееся, чтобы рыскать среди останков, и сожрать его изнутри. Те немногие люди, которыми довелось побывать обедом червя-прогрызателя и выжить, говорили, что чувствовали каждое движение твари внутри своих тел. Очень немногие оказывались в силах выдерживать это и искать помощи – большинство накладывало на себя руки, невольно снабжая червя столь любимой им мертвечиной.

Наевшись, червь начинается делиться, отбрасывая сегменты своего тела, каждый из которых быстро вырастает в отдельного червя. Человека, пожираемого синофийским червём, можно спасти, если заметить заражение на ранних этапах и не промедлить с операцией и химической обработкой. Если червь начнёт делиться, спасти его жертву сможет разве что чудо.



Синофийский червь-прогрызатель								
ВВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Шип	Вос	СВ	Гов
28	-	15	20	42	05	30	25	-
Количество ран: 3				Скорость: 2/4/8/12				
Общий ВВ: 2				Броня: нет				

Умения: «Лазанье (Сил)», «Побег (Лов)», «Скрытность (Лов)».

Таланты: «Бесстрашие».

Особенности: «Зверь», «Зубы-прогрызатели» †, «Копатель», «Природное оружие (Зубы-прогрызатели)», «Размер (Миниатюрный)», «Самостоятельные сегменты» ††, «Сверхъестественные чувства», «Страх (1)».

† Зубы-прогрызатели: если червь попал по жертве рукопашной атакой, он вцепляется в неё и начинает вгрызаться в незащищённую плоть (также он может легко прогрызать примитивную броню, что предоставляет 2 или меньше очка брони). Проникший в тело жертвы, червь автоматически наносит ей единицу урона в час. От этого урона не спасает бонус Выносливости (в зависимости от того, куда именно вцепился червь, ведущий может ускорить получение урона – например, сделав так, чтобы урон наносился не в конце этого часа, а в начале). От вцепившегося в тело червя можно избавиться **состязательным тестом Силы**, если предпринять его в течение трёх раундов после укуса. Такой тест может получать бонусы по правилам помощи (см. стр. 389 «Базовой книги правил и книги инквизитора»), но посторонние, что помогают жертве, сперва должны пройти **средний (+0) тест Ловкости**, чтобы схватить извивающегося червя. В состязательном тесте прогрызатель получает +5 к Силе в первом раунде, +10 во втором, и +15 – в третьем. Когда три раунда истекут, червь проберётся так глубоко в тело, что для его извлечения понадобится хирургическая операция.

†† **Самостоятельные сегменты**: внутри жертвы червь начинает делиться, а каждый отброшенный им сегмент превращается в отдельного червя-прогрызателя. Средний червь состоит из 8-12 сегментов и отбрасывает по одному за каждый час пребывания внутри жертвы. Каждый отделившийся фрагмент начинает питаться сам через пять минут – он обладает зубами-прогрызателями и наносит урон независимо от «родителя». Как правило, к тому мигу, когда новообразовавшийся червь сможет сам отбрасывать сегменты, жертва будет уже мертва. Червя-прогрызателя можно извлечь из тела при помощи успешного **трудного (-10) теста «Медики»**. Такая операция занимает один час.

Броня: нет.

Оружие: прогрызающие зубы (см. выше)

Уровень угрозы: Ксенос Минорис.

Идеи для приключений

Черви-прогрызатели очень любимы культистами Кхорна как оружие устрашения. Например, пленникам, что владеют интересными культу сведениями, развязывают языки, угрожая «поцелуем» червя. Культисты стремятся заразить синофийскими червями ульевые запасы (особенно пищевые) в надежде на то, что:

- а) Черви испортят еду, что вызовет нехватку продовольствия и приведёт к голодным бунтам;
- б) Люди, что будут есть заражённое мясо, подхватят червей, и те распространятся по всему улью.

Аколиты могут пытаться остановить любой из этих планов или разобраться, откуда культисты достали таких тварей. Учитывая, что черви могут жить почти в любой мертвечине, едва ли не любой труп может послужить им укрытием.

Инквизитор Гельт, прошу вас принять результаты осмотра такими, какие они есть – это лишь выводы после первичного вскрытия. Я подготовлю инфопланишет с исчерпывающим отчётом позднее. Во-первых, позвольте указать, что ни при каких обстоятельствах нельзя трогать червей-прогрызателей руками, не надев защитных перчаток, а для того, чтобы брать живых особей, лучше пользоваться металлическими инструментами. У этих существ полные пасти острых зубов, и они всегда готовы пожирать любую оказавшуюся рядом плоть.

Оказавшись внутри тела, червь медленно продвигается вперёд, свободно поглощая мясо, кровь и внутренности. Вскоре сегментированное тело червя начинается делиться на части, и каждый отброшенный им фрагмент быстро развивается во взрослого червя. Таким образом, каждый червь использует своего носителя одновременно как инкубатор и как запас пищи, которую можно употреблять, пожирая жертву изнутри. Я предполагаю, что такая система позволяет червям распространяться. Жертва обычно преодолевает некое расстояние ещё до того, как погибнуть, став пищей червя и его потомства, а потом – обедом падальщиков, многие из которых, поедая мертвечину, сами проглотят сегменты червя, и цикл продолжится. Меня крайне беспокоит, что черви-прогрызатели имеют очень сходные признаки с творениями слотов – особенно нечестивых и омерзительных ксеносов, что мучают наш сектор.

Ваш служитель

Магос Биологис Кальтос Мелинт



Из дневников инквизитора Фельрота Гельта: 124.754.M41

Самые маленькие существа могут таить огромную опасность. Не так давно я со своей свитой повстречался с по-настоящему мерзкими ксенотварями, самые крупные особи которых были не длиннее моей ладони. Я говорю о синофийских червях-прогрызателях, простых трупоедах, которым нашли необычное применение. Обычно такие твари бледны до прозрачности, но насытившиеся особи становятся ярко-алыми. Из-за этого культисты Кровавого бога считают их священными и распространяют, как могут. Нередко кхорниты пытаются червями своих пленников, а огромные чаны, полные крови и потрохов, кишящих червями, я видел воочию.

Я не забуду мою первую встречу с жертвами червей-прогрызателей. Мы были на Мальфи, где вольнодумство – это скорее род занятий, чем преступление, а ересь – обычное дело. Там процветают культы – в особенности, посвящённые Хозяину черепов. Один малый благородный дом нанял такой сангвинарный культ, чтобы избавиться от нежелательных врагов и политических противников. Я и моя свита преследовали еретиков в глубинах улья Церо и, наконец, загнали в угол в их собственных владениях среди пыточных камер и комнат резни. Пока негодяи взвинчивали себя, приходя в боевую ярость, против нас выпустили их пленников – хотели выиграть время. Эти несчастные получили «поцелуй Кхорна» – так называли заражение червём-прогрызателем.

Испуская стоны, они ковыляли к нам – из открытых ран несчастных ульевиков порой падали ярко-красные черви. Мы могли помочь этим беднякам только одним способом – быстро убить. Я скомандовал свите сделать то, что нужно во имя Ордо Маллеус и Императора, и мы покончили с несчастными. Увы, им было отказано даже в достойной смерти. Из открытых ран полезли бесчисленные черви – алые и раздувшиеся от выпитой крови и съеденной плоти. Некоторые вновь вгрызались в уже остывающие тела, другие поползли к нам, и мы их перетоптали.

Тех немногих культистов, что взяли живыми, я хотел было бросить в чаны с червями, но осознал, что для слуг Кровавого бога это всё равно, что отправить их прямо на встречу с их покровителем. Вместо этого я казнил их быстро.



Федридский свежеватель

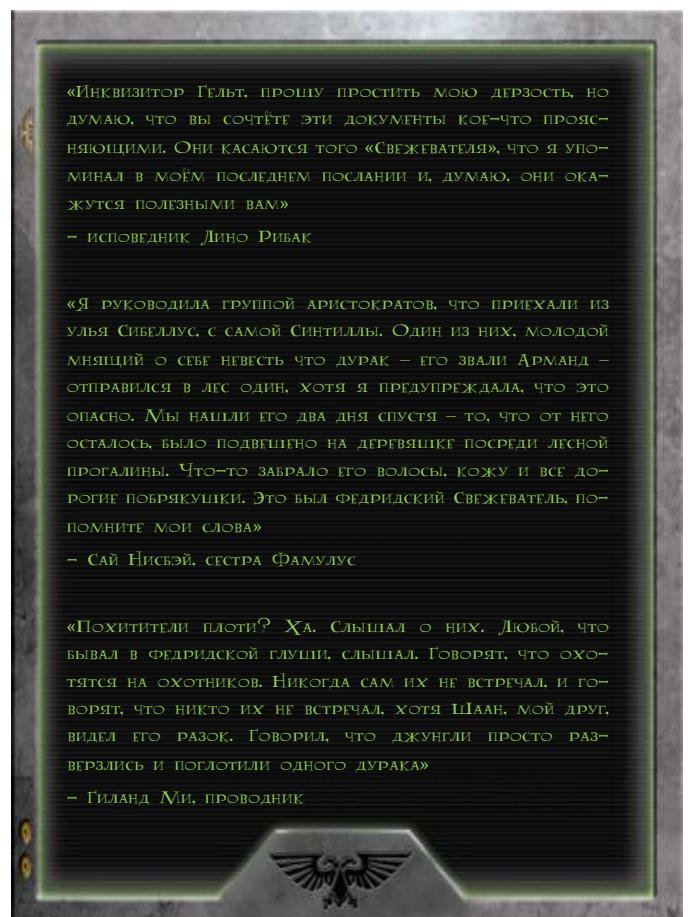
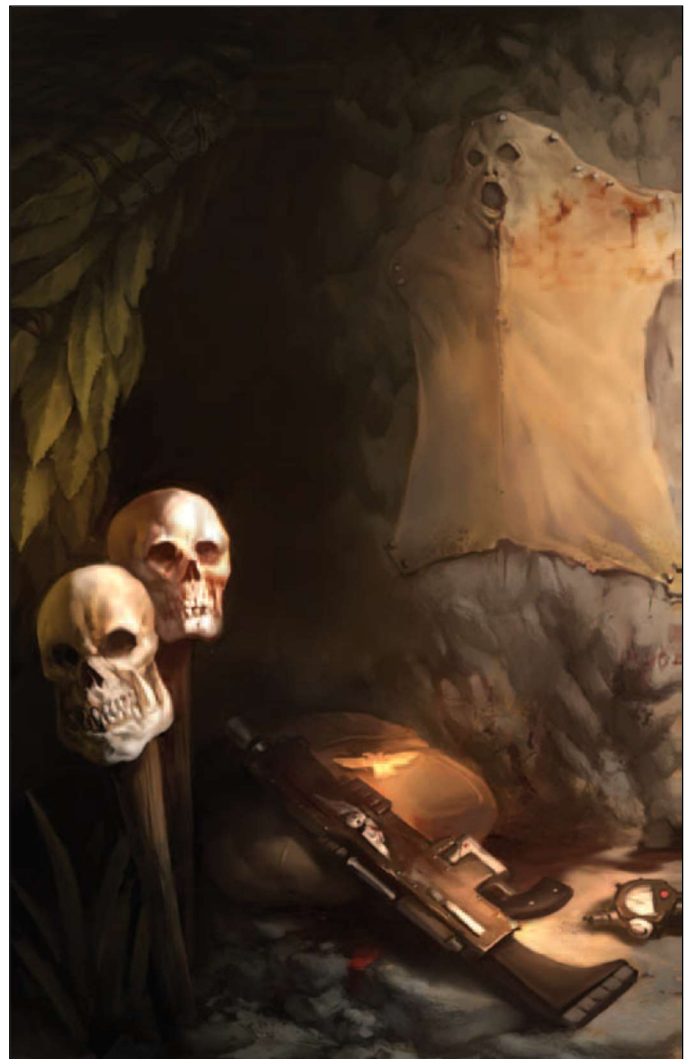
Как описать существо, которое никто не видел? Свежеватель, странное создание с дикого мира Федрид известен только своей жуткой привычкой – убивать людей ради их кожи. Среди знакомых с непролазными федридскими чащобами, ходило много слухов с существовании Свежевателя, до тех пор, пока последний не подтвердил их, жестоко расправившись с несколькими охотничьими группами. Освежёванные останки его жертв находили свисающими с деревянных перекладин – грозное предупреждение любому, кто слишком легкомысленно относится к опасностям федридских лесов.

Немногие пережили встречу со Свежевателем, и лишь единицы могут описать, что тогда произошло. Почти все свидетели говорят об одном – напавшая на них тварь не имела никакого различимого облика, а выглядела как искажение зрения, движущееся пятно. Некоторые утверждали, что она похожа на «дыру в воздухе», видимое и движущееся искажение в пространстве.

Такие описания породили несколько гипотез об истинной природе Свежевателя. Одни утверждают, что это древесное существо, вроде гигантского богомола, наделённое невероятными способностями к скрытности и маскировке. Другие говорят, что невидимость – явный знак вмешательства ксеносов и указывают на тёмных эльдаров. Наконец, кое-кто шепчется о том, что Свежеватель – это рождённый Варпом демон, тварь Хаоса, что явилась на Федрид, чтобы вести беспрепятственную резню.

Кем бы ни было это существо, оно полагается на скрытность и нападает из засады. По всей вероятности, Свежеватель передвигается, подобно древесным прыгунам – между кронами относительно безопасных деревьев. Это позволяет ему преследовать намеченную цель долгие километры, прежде чем спуститься и нанести удар. Обычно первыми жертвами становятся одиночки и отставшие от своих – нацелившись на группу путников, Свежеватель будет уничтожать её по одному человеку – последними погибнут самые сильные, самые искусные или самые везучие охотники. Обычно единственное, что оставляет после себя это чудовище – это освежёванные и нередко обезглавленные трупы.

Существование Свежевателя создало на Федриде несколько культов. Стремясь подражать неизвестному чудовищу сектанты, отправляются на охоту, преследуют, убивают и сдирают кожу с каждого, кто рискнёт отправиться в федридскую глушь.



Идеи для приключений

Как ведущему, вам предстоит принять несколько решений, касательно Свежевателя. Во-первых, надо определиться, кто это – ксенос, зверь или демон. Решив для себя это, вы можете поставить аколитам задачу от лица Ордо Маллеус или Ордо Ксенос – найти тварь и схватить её, живой или мёртвой. Не забудьте о культистах, чтобы аколитам пришлось не только гоняться за существом, что отлично умеет прятаться, но и разбираться с еретической бандой кровожадных убийц.

Если же вы хотите, чтобы приключение было длинным – поменяйте эти элементы местами – пусть аколитов пошлют разбираться с похитителями плоти и их «подвигами». В ходе расследования расскажите им о Свежевателе и позвольте персонажам увидеть его жертв. Теперь аколитам предстоит не только искоренить опасный культ, но и уничтожить божка, которому этот культ поклоняется.

Если вы хотите бросить игрокам настоящий вызов – пусть все слухи будут правдой, и Свежеватель окажется не просто зверем, а очень разумным ксеносом или кровожадным демоном. Добавьте к этому группу аколитов-следователей и начните действие.

Свежеватель, вариант № 1: богомолородный зверь								
БВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
40	-	40	40	50	25	45	25	20
Количество ран: 15				Скорость: 6/12/18/36				
Общий БВ: 4				Броня: нет (голова 2, торс 2, ноги 2)				

Умения: «Акробатика (Лов)+10», «Бдительность (Вос)», «Бесшумный шаг (Лов)», «Выслеживание (Инт)+10», «Лазанье (Сил)+20», «Скрытность (Лов)+20», «Слежка (Лов)».

Таланты: «Амбидекстрия», «Молниеносная атака», «Мягкое падение», «Стремительная атака», «Танец смерти».

Особенности: «Коренастый». «Многорукий», «Ночное зрение», «Природная броня (2)», «Природное оружие (Когти-потрошители)», «Хамелеон» †, «Четвероногое».

† **Хамелеон:** свежеватель почти неразличим глазу – он выглядит как дыра в ткани реальности. Все тесты «Бдительности», принятые, чтобы заметить Свежевателя, получают штраф -30.

Броня: нет (голова 2, торс 2, ноги 2).

Оружие: когти-потрошители (1к10+4 Р, Прimitивное, Разрывное, бонус Силы учтён).

Уровень угрозы: Обскуро Майорис.

Свежеватель, вариант № 2: демон Варпа								
БВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
45	-	45	8/40	40	30	45	40	20
Количество ран: 15				Скорость: 4/8/12/24				
Общий БВ: 8				Броня: нет				

Умения: «Акробатика (Лов)», «Атлетика (Сил)», «Бдительность (Вос)», «Уклонение (Лов)», «Язык (Один любой) (Инт)».

Таланты: «Мягкое падение», «Обострённые чувства (все)», «Стремительная атака», «Танец смерти».

Особенности: «Демоническое (БВ 8)», «Демоническое присутствие» †, «Ночное зрение», «Потусторонний», «Природное оружие (Когти)», «Страх (2)», «Хамелеон» ††.

† **Демоническое присутствие:** одного присутствия Свежевателя достаточно, чтобы каждый почувствовал на себе его пристальный взор. Все существа в 20 метрах от Свежевателя получают штраф -10 на тесты Силы воли.

†† **Хамелеон:** свежеватель почти неразличим глазу – он выглядит как дыра в ткани реальности. Все тесты «Бдительности», принятые, чтобы заметить Свежевателя, получают штраф -30.

Броня: нет.

Оружие: когти (1к10+4 Р, Прimitивное, Разрывное, бонус Силы учтён).

Уровень угрозы: Маллеус Майорис.

Из дневников инквизитора Фельрата Тельта: 042.821.М41

Моё внимание привлекли свежие вести с Фредрида, где образовался новый и довольно подозрительный культ. Дикие миры склонны к этому, но Империи обычно перенимает их примитивные суеверия, обращая их в почитание Бога-Императора. Но этот культ совсем другой. Он скрытен и коварен – от него за много разит Тудительными силами.

Культ, о котором я говорю, называется Путём Свежевателя или Братством почитателей плоти. Он распространён среди местных охотников и проводников, может завлечь в свои сети, как уроженцев Фредрида, так и гостей этого мира. Обычно я списываю появляющиеся на диких мирах суеверия на варварскую природу их общества; кроме того, из сторонников подобных культов получают неплохие солдаты СТО и имперские гвардейцы. Однако, «Братство» – это не винны, а убийцы, что охотятся на других людей и устраивают отвратительные обряды, которыми надо положить конец, пока Хаос не проложил себе путь в сердца «братств».

Из мира среди звёзд...

Смрадный зверь Странка

В смрадных пустошах Странка обитают ужасные звери, насколько зловонные, что само их название стало калексидским синонимом всего нечистого и отвратительного. Хотя многие считают таких существо не более чем метафорой и источником множества грубых шуток, истина куда ужаснее.

Смрадные звери похожи на толстых людей, а встав во весь рост, достигают трёх метров в высоту. Как правило, они ковыляют на всех четырёх конечностях в тёмных водах своих родных топей, рыча и ворча друг на друга, пожирая плавучие растения и небольших животных, слишком медленных, чтобы убежать. Эти чудовища покрыты складками жира – удивительно, что они вообще способны передвигаться, но внешность обманчива, а несущийся на врага смрадный зверь представляет собой воистину ужасное зрелище. Лица таких монстров одутловаты и звероподобны, с толстыми, висящими щеками и глазами как у свиней. У них редкие, сальные волосы, что пучками растут вокруг шеи, на спине и нижней части брюха.

Шкура смрадных зверей – это мешанина разрывов и трещин, в каждой из которых видно множество слоёв гниющей плоти. Наружные куски кожи часто отваливаются и становятся пищей для своего бывшего хозяина. Такой цикл гниения и обновления и вызывает тот сбивающий с ног смрад, что дал зверю его название и всекалексидскую известность. Вокруг каждого смрадного зверя расхочится режущее глаза зловоние, в конце концов пробивающееся даже сквозь самые совершенные респираторы.

В бою смрадный зверь обычно пытается наброситься на атакующего с разбега, опрокинуть его и втоптать в болото. У таких чудовищ слишком маленькие зубы, чтобы они могли применять их в бою, но руки – почти человеческие, так что смрадный зверь более чем способен удерживать врага под водой, пытаясь одновременно утопить и раздавить его.

Смрадный зверь Странка								
ВВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Цнт	Вос	СВ	Тов
40	-	8/48	48	20	10	35	40	-
Количество ран: 25				Скорость: 4/8/12/24				
Общий ВВ: 4				Броня: нет (голова 2, торс 2, ноги 2)				

Умения: «Бдительность (Вос)».

Таланты: «Бесстрашие», «Железная челюсть», «Яростный натиск».

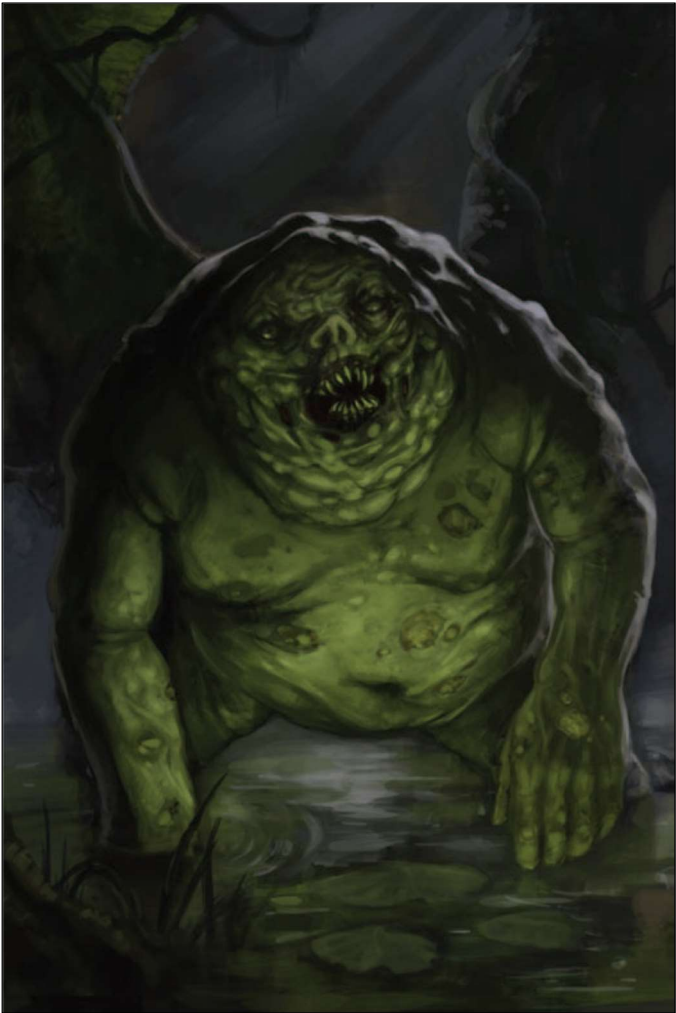
Особенности: «Жестокий натиск», «Зверь», «Коренастый», «Отвратительный смрад» †, «Паникёр», «Природная броня (2)», «Регенерация», «Сверхъестественная Сила (×2)», «Страх (2)», «Токсичный», «Четвероногий».

† **Отвратительный смрад:** вонь, исходящая от зверей Странка, такова, что в радиусе десяти метров от них невозможно предпринимать никаких тестов, связанных с чувством вкуса и обоняния, а глаза слезятся так, что тесты, связанные со зрением, получают штраф -20. Успешный **средний (+0) тест Выносливости** и носимый респиратор избавят аколита от штрафа к зрению. Увы, смрад так силен, что респираторы не дают возможности перебрасывать проваленные тесты Выносливости. Кроме того, любой, что атакует смрадного зверя с расстояния до десяти метров, получает штраф -20 к тестам Ближнего и Дальнего боя. Опять-таки успешный **средний (+0) тест Выносливости** и носимый респиратор избавят аколита от штрафа, но возможности перебросить тест за респиратор не будет.

Броня: нет (голова 2, торс 2, ноги 2).

Оружие: без оружия (1к5+7 У, Примитивное, Токсичное, бонус Силы учтён).

Уровень угрозы: Маллеус Минорис.



Идеи для приключений

- Отправленные истреблять смрадных зверей аколиты также получают приказ разыскать дознавателя Сарангааса, что пропал на Странке, когда исследовал этих же существ. Когда аколиты начинают поиски смрадных зверей, ведущий может начать пичкать их слухами, что ходят об этих чудовищах – например, об их предполагаемом бессмертии, что якобы даёт им связь с Варпом. Такие сведения приведут героев в храм, где некоторые колонисты первой волны поклонялись Губительным силам. Там аколиты обнаружат множество смрадных зверей – в том числе тех, что не превратились в бездумных монстров – а также алтарь, где культисты приносили в жертву других жителей Странка безымянным ужасам, порождённым Варпом.



Доклад аколита Каапера Баара, 007.736.М41

Согласно вашим указаниям, я предпринял поиски в провинции Натан. Мы нашли руины, но от чего они остались, я не могу и предположить. Согласно вашим указаниям, я предпринял поиски в провинции Натан. Мы нашли руины, но от чего они остались, я не могу и предположить.

Это определено не могло быть храмом, о котором говорил дознаватель Сарангаас – просто осылающиеся стены и одинокие колонны.

Мы всё дальше вели наши гиссеры через джунгли, пока вода не стала источать злобные, а в воздухе не повис смрад. Один из местных сказал, что это верный признак того, что зверь поблизости. Я приказал всем надеть респираторы, напоил о дожде перед Троном, и мы отправились дальше.

Мы зашли не так далеко, когда воздух разорвал крик. Я остановил гиссеры, и мы взяли за оружие. Осматривая деревья в изгибах, я обратил внимание, что многие из них были будто больны – они имели неестественный оттенок и странно перекручены. Среди ветвей не было видно никакого движения – очень нехарактерно для Странка, где каждый куст кишит множеством мелких тварей. Но вокруг было так тихо, что я осознал, что слышу всхлипы и рычание. Я медленно повёл гиссер вперёд, и наконец увидел ещё одни руины и лагуны среди них. Вновь поднав изгибы, я посмотрел на тех, кто могли быть только смрадными зверями, кои очень подходило это название.

Клянусь Троном, я никогда не видел ничего похожего раньше, и не хочу видеть вперёд. Каждый из них был оплывшей насечкой над обломком человека да такого размера, что было удивительно, как они могут ходить. Только один стоял прямо – остальные барахтались в воде, подобно зверям.

Прожавшей рукой я нажал кнопку записи на изгибе, ибо ненормальность этих чудовищ была таковой, что даже смотреть на них было больно. Моя Жюга Императора даровать мне силу, я всё записал, чтобы мы могли лучше понять этого врага. Я приложил к этому посланию несколько пиктограмм, но поверьте, что они даже близко не передают силу той нечестивости, что окружает каждого Зверя.

Почувствовав, что записал достаточно, я приказал нашим гиссерам двинуться через густые изгибы и открыть огонь из всех орудий. Попав под обстрел, звери лишь бестолково топтались на месте. Выбравший от них смрад пробился даже через наши респираторы, заставив некоторых отказать. Один Зверь добрался до гиссера и почти опрокинул его, пощипав тощину. Люди, что побывали в грязной воде, заболели почти сразу – их кожа постепенно покрывалась гниющими язвками, что светил из-за влаги. Приложив немало усилий, мы смогли отойти за нагих товарищей, убив двух Зверей. Остаточные бежали вглубь топей. Я боюсь, что свингидеты и лазгань не в силах справиться с такой угрозой – нам понадобится плазменное оружие и огнелёты.

Вниманию инквизитора Гельта

Из дневников инквизитора Фельрота Гельта: 401.737.М41

За долгие годы в своей свите побывало много аколитов. Некоторых я применял редко и оставлял, когда нужда в них отпадала. Других я счёл недостойными слугами и поступил соответственно. Немногие доказали свою полезность деяниями и оставались со мной столько, сколько смогли, а драгоценные единицы были столь многообещающи, что я гордился тем, что возвёл их в ряды Ордо Маллеус.

Дознаватель Сарангаас был одним из таких. Он показал себя отважным, верным, преданным Ордену и непоколебимым в вере. Но Сарангааса больше нет со мной – он пропал в бескрайних топях Странка, самого зловонного из миров. Сарангаас отправился туда, чтобы разобраться со слухами о странных обрядах, что проводили во славу Губительных сил. Культ, что занимался этим (и истинные цели которого я пока так и не понял) был создан вокруг Первых семейств, странкской знати, что вели свой род от первопоселенцев этого несчастного мира.

Я тоже слышал некоторые из этих слухов. Как правило, они были связаны с развалинами, что встречаются в самых непролазных и запретных краях странкских топей и болот. Говорят, что эти нагромождения камня – человеку такие не поднять – покрыты равно богохульными и непонятными пиктограммами. В определённые ночи, в полнолуние культисты танцуют и призывают своих повелителей – самых нечестивых демонов. Предполагается, что культ покровительствует одно или несколько Первых семейств, коих жажда власти довела до поклонения Губительным силам в обмен на дары, о которых я не желаю и думать. Ходят слухи, что они ищут вечной жизни – в которой не будет ни болезни, ни смерти, а лишь власть над Странком на тысячелетия.

Если это правда, значит Первые семейства не только предатели, но и глупцы. Варп ничего не даёт легко. У всего есть цена, а за мелкую услугу демон может взыскать непомерную цену. Я много раз говорил моим аколитам – за союз с демоном платишь своей душой и рассудком, а демон всегда приходит за причитающимся ему.

На пиктах аколита Баара видны твари, что выглядят жуткой пародией на людей. Огромные раздутые массы плоти, покрытые слоями разорванной и гниющей кожи, отваливающей целыми кусками и отравляющей воды, в которых обитают эти существа. Меня бросает в дрожь, когда я вспоминаю, что Баар вынужден был видеть их своими глазами, и понимаю, почему против таких зверей оказалась неэффективно стрелковое оружие – их вонь была такова, что у солдат слезились глаза.

Если такие твари и были когда-то людьми, то это уже в прошлом. Смрадные звери – не более чем бездумные чудовища, что давно потеряли всякие признаки разума. Я вижу лишь одно решение – быстрое и милосердное истребление.

Были ли те звери, которых встречал аколит Баар, бывшими представителями Первых семейств? Действительно ли смрадные звери бессмертны? Если это так, я не припомню более явного предупреждения о том, насколько опасно иметь дело с Тёмными силами, чем те пикты, что ныне лежат у меня на столе. Если таково представление Варпа о бессмертии, я предпочту с радостью отдать душу Богу-Императору, чем вечно жить в таком облики.

Звереуст

«Звереусты? Они опасны – и как союзники, и как враги. Городские отбросы, что бегут от имперского правосудия, скрываясь внутри них необузданные силы в глубинах ульев или смертоносных джунглей миров смерти. Впрочем, иногда я находил применение их талантам...»

– инквизитор Фельрот Гельт

Несмотря на то, что Инквизиция и устрашающие Чёрные корабли стремятся не дать ни одному псайкеру избежать санкционирования или жертвоприношения на Святой Терре, их агенты не могут быть везде и всюду. Случается, что чувствительные к Варпу люди невольно избегают внимания Ордосов – в особенности, если они родились на всеми забытом диком мире, в многомиллионном улье, или на далёком фронтире, где власть Империи ещё слаба.

Этих несчастных, не понимающих природы подвластных им сил и не получивших никаких наставлений, часто ожидает весьма мрачная судьба. Даже если такого псайкера не уничтожит необузданная мощь энергий Варпа, выпущенная им на свободу, его убьют суеверные родственники или соседи, приняв за колдуна. Очень немногим удастся бежать прочь – в безлюдные пустыни, горы, леса своего родного мира или в глубины подулья. Влача жалкое существование, они развивают свои способности самостоятельно, опираясь на смутные догадки и опыты. Те, кому удастся выжить и не привлечь внимания тёмных сил, обитающих в Варпе, становятся весьма необычными псайкерами – диковатыми и неестественно связанными с окружающим их миром. Зачастую они способны призывать зверей себе на помощь или даже разговаривать с ними.

Такие псайкеры – звереусты – могут оказаться подходящими союзниками для диких племен или банд из улья, хотя ни те, ни другие, никогда не будут полностью доверять этим чокнутым. Звереусты могут быть ценными бойцами, а могут, пользуясь своими способностями, стать предсказателями и провидцами, таким образом, заняв завидное место в своем племени или банде. В таких случаях звереусты чаще прибегают к хитрым уловкам и драматическим эффектам, нежели к полноценным психическим силам, но очень немногие осмелятся высказать подобные подозрения в лицо человеку, что водит дружбу с гигантскими червями-людоедами и саблезубами.

Взаимодействие инквизиторов и звереустов, как правило, ограничивается отправкой истребительной команды и очищающим костром. Впрочем, некоторые радикалы считают, что такие псайкеры достаточно выносливы и находчивы для того, чтобы служить их целям. Конечно же, если посторонний узнает о том, что звереуст – несанкционированный псайкер, последний будет немедленно казнён. Большинство инквизиторов считают это вполне допустимым риском... для себя.

Даже служа Святым Ордосам, большинство звереустов остаются замкнутыми и сторонятся других людей ещё больше, чем обычные псайкеры. Аколиты с цивилизованных планет или знатного происхождения считают звереустов чудовищно отсталыми, а уроженцы диких миров боятся своих «колдунов». Большинство людей ощущает тревогу и беспокойство в присутствии псайкера такой породы, будто бы чувствуя вонь необузданных энергий Варпа, бурлящих в его душе.



Элитное улучшение «Звереуст»

Это улучшение отражает не столько конкретные способности псайкера, сколько то, кто он такой – изгой и отброс, опасный для каждого, кто находится рядом. Это улучшение можно взять только при создании персонажа, потратив часть стартового опыта – звереустами рождаются, а не становятся.

Ограничения: только псайкеры могут взять это улучшение. Псайкер обязан взять психосилу «Повелитель зверей» из дисциплины «Телепатия», как только это станет возможно.

Цена: 200 ОО.

Эффект: псайкер получает особенности «Несанкционированный» (см. ниже) и «Дикарь» (как у уроженца дикого мира; если персонаж и так с дикого мира, дополнительного эффекта не происходит). Персонаж получает умения «Бдительность» и «Выживание», а также психосилу «Призыв существ» (в дополнение к остальным малым психосилам, которые игрок выбирает при создании персонажа). Звереуст с мира-улья не получает особенность «Стальные пещеры». Кроме того, звереуст может выбирать улучшения из таблицы, приведённой ниже.

Несанкционированный: в отличие от большинства псайкеров, звереуст избежал Чёрных кораблей и путешествия на Святую Терру. Его возраст не увеличивается на 3к10 лет, и он не должен делать бросок по таблице «Побочные эффекты санкционирования». Однако если достаточно важные люди узнают, что персонаж не был санкционирован, его попытаются отправить на костёр или вышлют за ним истребительную команду. Даже Инквизиция не может надёжно защитить его (не говоря уже о том, что некоторые фракции самой Инквизиции и будут теми, кто откроет охоту на нечистого псайкера). Скорее всего, звереуст будет служить инквизитору-радикалу.

За рубежами Империи
кроются лишь тьма и ересь

Таблица 4-1 «Улучшения зверюста»			
Улучшение	Цена	Тип	Требования
Выживание+10	100	Умение	-
Выслеживание	100	Умение	-
Обман	200	Умение	-
Обыденное знание (Преступный мир)	100	Умение	-
Железная челюсть	200	Талант	-
Крепкий	200	Талант	-
Крепкое телосложение	100	Талант	-
Малая психосила «Глаза зверя»	100	Талант	-
Обострённые чувства	100	Талант	-
Оружие ближнего боя (Цепное)	200	Талант	-
Пресыщенный	200	Талант	-
Психосила «Друг зверей»	200	Талант	-
Пугающий голос	100	Талант	-
Равный (Безумцы)	200	Талант	-
Тёмная душа	200	Талант	-

Новая малая психосила: «Глаза зверя» (*Verminspeaking*)

Порог: 10

Поддержание: да

Применение: полное действие

Дальность: 50 м.

Псайкер расширяет границы своего разума, стремясь видеть и слышать глазами и ушами окружающих его зверей. Сотворив эту психосилу, псайкер может видеть и слышать всё, что видит и слышит одно существо в радиусе 50 метров вокруг него. Псайкер должен знать о присутствии поблизости существа, чтобы применить к нему эту психосилу. Поддерживая её, псайкер может предпринимать только одно частичное действие в ход, поскольку он сосредоточен на том, что видит и слышит чужими глазами и ушами. Псайкер может бросать основанные на Восприятии тесты за это существо. Ведущий может позволить при этом использовать показатель Восприятия зверя и его основанные на Восприятии умения, если таковые имеются.

При помощи этой психосилы псайкер не может получать информацию по тем каналам, которые отсутствуют у зверя (например, если у него нет глаз, псайкер не получает визуальную информацию). Также психосила не позволяет псайкеру пользоваться необычными органами чувств существа (такими как «Сонар»).

На заметку: психосила не даёт псайкеру власти над существом, чьими глазами он смотрит. Под её действием существо продолжает вести себя как обычно. Ничего не препятствует ему выйти из зоны действия психосилы (и тогда её действие прервётся) или даже напасть на псайкера, если оно голодно или просто враждебно настроено. Для контроля животных используются другие психосилы – вроде «Повелителя зверей».

Истечение: за каждые пять очков, на которые псайкер превзошел *порог* психосилы, он расширяет её дистанцию действия на десять метров.

Новая психосила: «Друг зверей» (Телепатия) (*Bestial Ally*)

Порог: 18

Поддержание: нет

Применение: полное действие

Дальность: 10 м.

Псайкер пытается воздействовать на разум существа, оставив в нем свой отпечаток и превратив зверя в верного союзника. Эта психосила может быть применена лишь к существам, имеющим особенность «Зверь», не более 20 ран и Интеллект не меньше 05 (ведущий может изменять эти ограничения по своему усмотрению).

Сотворив психосилу, псайкер бросает **состязательный тест Силы воли** против своей цели. В случае успеха, зверь начинает воспринимать его как своего вожака или доминирующую особь своего вида. Поведение зверя остается инстинктивным, но он теперь он склонен находиться рядом с псайкером и подчиняется его телепатическим командам. Количество зверей, которых псайкер может держать под контролем, равно его пси-рейтингу. Этот эффект постоянен. Однако если псайкер отдаёт зверю приказ, выполняя который тот вынужден будет нанести себе вред (пройти через огонь, бросится со скалы), псайкер обязан преуспеть в **тяжёлом (-20) тесте Силы воли**. В случае успеха, зверь подчиняется приказу. Провал этого теста означает освобождение зверя от пси-контроля.

При провале теста на подчинение зверя, последний немедленно бросается на псайкера в приступе ярости, и не может убежать или отступить. Если псайкер снова попытается применить эту психосилу на этого зверя, тот получит **бонус +10** на свой тест Силы воли. То же самое происходит, когда зверь освобождается от пси-контроля.

Проклинатель

Проклинатели – это колдуны, провидцы и пророки с Сумрака. Эти мелкотравчатые несанкционированные псайкеры нередко встречаются на этом мире, и Чёрным кораблям не удаётся отловить всех. Такие люди обретаются на окраинах поселений. Местные одновременно боятся и почитают их. Проклинатели могут видеть то, чего не видят другие, предупреждать об опасностях, говорить с мёртвыми и плести проклятия.

Проклинатель								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
21	24	26	33	37	31	38	46	31
Количество ран: 11				Скорость: 3/6/9/18				
Общий ББ: 3				Броня: нет				

Умения: «Выживание (Инт)+10», «Выслеживание (Инт)», «Запретное знание (Варп, Демонология, Псайкеры) (Инт)», «Ловкость рук (Лов)», «Медика (Инт)», «Обман (Тов)+10», «Обыденное знание (Сумрак, История клана) (Инт)», «Психическое чутьё (СВ)+10», «Ремесло (Лекарь, Предсказатель)+10», «Тайные знаки (Оккультные)», «Трёп (Тов)», «Язык (Низкий готический, Дialect Сумрака) (Инт)».

Таланты: «Оружие ближнего боя (Примитивное)», «Пси-рейтинг 2», «Сопrotивляемость (Психосилы, Страх)».

Психосилы: «Аура страха», «Лекарь», «Призыв существ», «Причинить боль», «Увядание».

Оружие: кривой посох (1к10+2 У, Сбалансированное, Примитивное).

Броня: нет.

Снаряжение: амулеты и талисманы (работают как психофокус), набор дикого знахаря, флажка с водой, крепкая выпивка.

Муазмовые крысы

Эти мутировавшие грызуны – опасные одинокие падалышки и трупоеды. Это мерзкие на вид твари, почти лишённые шкуры, а их влажная, блестящая плоть позволяет им с пугающей лёгкостью сливаться с окружением. Вкус крови приводит крыс в неистовство вплоть до того, что они готовы убивать и пожирать своих сородичей.

Муазмовая крыса								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
22	-	13	10	30	11	35	13	-
Количество ран: 3				Скорость: 4/8/12/24				
Общий ББ: 1				Броня: нет				

Умения: «Бдительность (Вос)+10», «Бесцумный шаг (Лов)+10», «Лазанье (Сил)+20», «Плаванье (Сил)», «Скрытность (Лов)+20».

Таланты: нет.

Особенности: «Вкус крови» †, «Зверь», «Размер (Миниатюрный)», «Четвероногий».

† **Вкус крови:** нанеся урон укусом, крыса получает бонус +10 к своей атаке в следующем раунде.

Оружие: укус (1к5+1, Примитивное, бонус Силы учтён).

Урвогел

Урвогели – это крупные, проворные создания размером с человека, покрытые переливающейся чешуёй и пучками недоразвитых перьев, торчащих из голов и оконечностей крыльев. Это скорее рептилии, чем птицы – у них широкие, кожистые крылья, острые когти и пасти, полные ядовитых зубов. Урвогели – территориальные животные, что готовы нападать на каждого непрошеного гостя в своих владениях – в том числе аколитов, что окажутся неподалёку от их гнёзд. Обычно урвогели пикируют на ближайшую цель, пытаются охватить её голову крыльями, и начать кусать, оставляя страшные открытые раны, через которые ядовитая слюна твари сможет попасть в кровь жертвы. Порой урвогели появляются на полях брани, где клюют мертвечину и посягают на ещё живых.

Урвогел								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
35	-	20	35	45	05	50	20	-
Количество ран: 13				Скорость: 4/8/12/24				
Общий ББ: 3				Броня: чешуя (всё по 4)				

Умения: «Бдительность (Вос)+20», «Выслеживание (Вос)+20».

Таланты: «Бесстрашие», «Неистовый натиск», «Обострённые чувства (Зрение)», «Стремительная атака».

Особенности: «Зверь», «Летун (8)», «Природная броня (4)», «Природное оружие (Укус, когти)», «Токсичный», «Яд урвогеля» †.

Броня: чешуя (всё по 4).

Оружие: укус (1к10+2 Р, ББ, Токсичное, бонус Силы учтён), когти (1к10+2 Р, ББ 0, бонус Силы учтён).

† **Яд урвогеля:** слюна урвогеля содержит сильный нейротоксин, действующий через кровь и быстро парализующий жертв, что позволяет тварям безнаказанно её есть. Если урвогел совершает успешную атаку по персонажу, персонаж должен пройти **средний (+0) тест Выносливости**. В случае успеха аколит получает 1к5 единиц временного урона Ловкости и один уровень *усталости*. В случае провала, тело персонажа скручивает боль – он получает 1к10 единиц урона Ловкости каждый раунд. Если пострадавшему быстро не ввести противоядие и не оказать помощь (для чего потребуется **трудный (-10) тест «Медики»**), его Ловкость может упасть до нуля – в таком случае, персонаж будет парализован. Потеряв все единицы Ловкости, аколит начинает терять 1к10 единиц Выносливости каждый раунд – его органы понемногу отказывают. Если Выносливость персонажа упадёт до нуля, он погибнет.



Кровавая саранча Ксофа

ндемичные для разных миров ссенозвери, в большинстве своём, это просто... звери. Они могут быть опасны для одиночек и небольших групп, но редко представляют угрозу для населения целой планеты, а потому власть имущие обычно не обращают на таких тварей внимания.

Кровавая саранча Ксофа – заметное исключение из этого правила. На аграрных планетах Каликсиды о ней ходит немало страшных историй. Впервые с этими существами столкнулся глупый и опрометчивый вольный торговец Северфон Ксоф ещё в тридцать девятом тысячелетии на одной планете у отмыкающей границы Каликсиды, где рой таких тварей съел большую часть его передового отряда. Выжившие вернулись на корабль Ксофа и, сами того не зная, привезли на борту челнока несколько кладок яиц. Когда Ксоф осознал, что произошло, а Ордо Ксенос установил на планете карантин, саранча распространилась по нескольким мирам Каликсиды.

Ксоф был казнён за свою ошибку, а открытые им твари стали носить его имя – мрачная шутка Ордо Ксенос. Существ называли кровавой саранчой – именно кровь они любят пить больше всего, хотя отнюдь не привередливы. Ненасытные рои ксофовой саранчи высасывают любые жидкости из всех животных и растений. На агромирах крупные стаи не раз уничтожали урожаи и вызывали массовый голод. На густонаселённых планетах целые поселения гибли за несколько часов. Хуже того – кровавая саранча откладывает яйца в грузах зерна и другого продовольствия, из которых к прибытию на следующую планету, вылупиться новый рой.

Администратум счёл, что обычные методы борьбы с сельскохозяйственными вредителями против саранчи Ксофа неэффективны. Сейчас он обычно запрашивает помощь Имперской Гвардии и СПО, и их снабжённые огнемётами и «Церберами» отряды выжигают поля, леса и даже целые города. Если стаи саранчи особенно велики, чиновники прибегают к колоссальной мощи орбитальных кораблей и устраивают точечные обстрелы. Тщательность здесь очень важна, ведь даже из одного яйца может вырасти целый рой.

Стая кровавой саранчи Ксофа								
БВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Шип	Вос	СВ	Гов
35	-	07	12	35	05	41	10	-
Количество ран: 60				Скорость: 4/8/12/24				
Общий БВ: 1				Броня: нет				

Умения: «Бдительность (Вос)+10», «Уклонение (Лов)».

Таланты: нет.

Особенности: «Зверь», «Ночное зрение», «Обескровливание» †, «Облепляющее» ††, «Парящий (4)», «Природное оружие (Тысяча игольно-острых клыков)», «Размер (Разный)» †††, «Стая» ††††, «Страх (1)».

† **Обескровливание:** кровавая саранча Ксофа вытягивает все жидкости из тел своих жертв, а целый рой таких тварей может быстро осушить целого человека. Получив урон от саранчи, её жертва в свой следующий ход теряет 1к5 ран (от этого не спасают ни очки брони, ни бонус Выносливости) из-за того, что саранча пьёт её кровь. Чтобы избежать этого урона, жертва может передать впившихся в него насекомых, но это требует траты частичного действия и успеха в среднем (+0) тесте Ловкости.

†† **Облепляющее:** стая кровавой саранчи – это тысячи, если не миллионы отдельных насекомых, способных нападать каждый на свою цель. За каждые 10 ран, что остаются у стаи, она может совершить дополнительную рукопашную атаку (это действие считается частью обычного действия атаки). Дополнительные атаки нельзя направлять против одной и той же цели.



††† **Размер (Разный):** физический размер стаи зависит от того, много ли саранчи осталось в живых. Стая, у которой осталось 1-20 ран имеет «Размер (Средний)», 20-40 ран – «Размер (Большой)», 40-60 ран – «Размер (Огромный)», а при 60+ ранах обладает «Размером (Гигантский)». Кроме того, стаи могут заполнять комнаты, покрывать поля и иными способами занимать большие пространства по решению ведущего.

†††† **Стая:** любая атака, что не имеет свойств «Взрыв», «Огненное» или «Разброс» наносит этому существу лишь половину урона. Как правило, стаю нельзя взять в захват, сбить с ног, или подавить огнём. Также стая может «просачиваться» через небольшие проходы, вроде вентиляционных шахт, но не может прыгать. Стая считается уничтоженной, когда её количество ран упадёт до нуля. Атаки стаи имеют случайный показатель бронейности (определяемый броском перед расчётом урона от каждой попавшей атаки), что отражает способность стаи облеплять врага и кусать в самые уязвимые места.

Броня: нет.

Оружие: тысяча игольно-острых клыков (1к10 Р, БВ 1к5, Примитивное, Разрывное, бонус Силы учтён).

Уровень угрозы: Ксенос Майорис.

ВРАГИ ЧЕЛОВЕКА НЕ ВЫСТОЯТ
ПЕРЕД ИЗБРАННИКАМИ
ИМПЕРАТОРА

Идеи для приключений

- Расследуя деятельность местечкового сангвинарного культа, аколиты делают пугающее открытие. В культ внедрились кхорниты, что привезли с собой несколько герметичных контейнеров с кровавой саранчой. Они собираются выпустить тварей на одной из церемоний культа, где обилие крови приведёт насекомых в неистовство. Хаоситы рассчитывают, что саранча выпьет кровь каждого мужчины и женщины на планете во славу их жестокого повелителя.
- Отправляясь в путь на попутном корабле хартиста, аколиты не были готовы к тому, что в загруженных зерном трюмах найдутся яйцекладки кровавой саранчи. Твари выплываются прямо на полпути, и они очень, очень голодны. Аколиты оказываются на одном корабле с хищным роем, и бежать им некуда...

Из дневников инквизитора Фельрота Гельта: 760.M41

Моя единственная встреча с кошмарной ксофовой саранчой произошла во время приключений на аграрной планете Орбель Квилл. Я прибыл туда на фрегате «Отважный» с несколькими аколитами, чтобы выследить и уничтожить побочный культ пилигримов Хойты.

Я знал из надёжного источника, что эта группа еретиков ставила опыты с «ужасным и пугающе простым биологическим оружием». Я был обеспокоен тем, что это может быть, потому и отправился на Орбель Квилл.

Когда мы прибыли, я определил, что культ залёг на дно и укрылся на маленьком острове вдали от континента. Там было лишь одно поселение, и я немедленно собрал группу верных соратников и огневую команду флотских оруженосцев.

Мы подготовили фальшивые коды, но на подлёте к поселению наш челнок никто не остановил и даже не поприветствовал. Мы снизились к их грубоватой посадочной площадке, и я повел отряд к центру посёлка. Дома вокруг казались покинутыми, а прилегающие к ним сады и поля были странно иссохшими и мертвыми. Мой отряд сосредоточился и быстро обнаружил, что следы поспешного бегства. Алгер ван Клиф, мой несравненный следопыт, вывел нас к огромному амбару, стоявшему на склоне холма, где укрылись пилигримы Хойты.

Двери были запечатаны изнутри, но мой хеллган быстро отпер их. Внутри мы нашли местных фермеров... вернее то, что от них осталось. Мужчины, женщины, дети – в живых не осталось никого. Они умерли в мучениях – их тела были высушены, будто кто-то выпил всю жидкость из их тел до последней капли. Едва увидев это, ван Клиф страшно взволновался и настойчиво потребовал отступить прочь.

Добежав до челнока, мы услышали странный звук – так могли бы жужжать миллионы маленьких крыльев. Огромное, чёрное облако кровавой саранчи поднялось из зарослей мёртвой травы и бросилось на нас. Двоих твари облепили почти сразу – я мог лишь молиться, чтобы они умерли быстро. Мы стреляли по жужжащей стае и рубили её, но это было всё равно, что стегать плетью океан.

Я уверен, что не вернулся бы оттуда живым сам, если бы не Гальвар Стерн. Этот отважный гвардеец-отставник взял с собой абордажный огнемёт, и испускаемые им сполохи кипящего прометия заставили рой отступить и позволили нам пробиться к челноку. Едва вернувшись на «Отважный», я приказал уничтожить весь остров точечными залпами лэнс-излучателей, из которых состояла главная батарея фрегата. Единственным утешением мне может служить то, что культисты разделили участь своих жертв.

**Наша вера – точильный камень нашей ненависти,
дабы мы были сильны и чисты**



RISE UP



97th

**Wait not for the
Alien to reach your
world. JOIN TODAY!**

**Kill them before
they kill you.**



XENOS

USING XENOS IN YOUR GAME

-
- ELDAR
-
- ENOULIANS
-
- ENSLAVERS
-
- GENESTEALER
-
- LICTOR
-
- ORKS
-
- SIMULACRA

Глава V

Ксеносы

«Я ненавижу сталкиваться с ксеносами в моих путешествиях по Империи и за его пределы. Каликсидой интересуются многие – одни хотят её грабить, другие – мстить, для третьих подданные Императора – всего лишь еда. Ксенорасы разнообразны и непостоянны как сами звёзды, и я не встречал ни одной, что считал бы достойной доверия.

Превыше всех остальных, я избегаю слогов. Эти червелюди из Асирофа – нечестивые и испорченные трупоеды. Встреча с ними не может обернуться ничем хорошим. Меня всё ещё терзают кошмары о «червях, что ходят».

Превыше всех остальных, я ненавижу зеленокожих. Орки – это просто воинственные, грубые звери. Они жаждут битв, и я с радостью даю им желаемое всякий раз, когда встречаю их корабли-развалюхи.

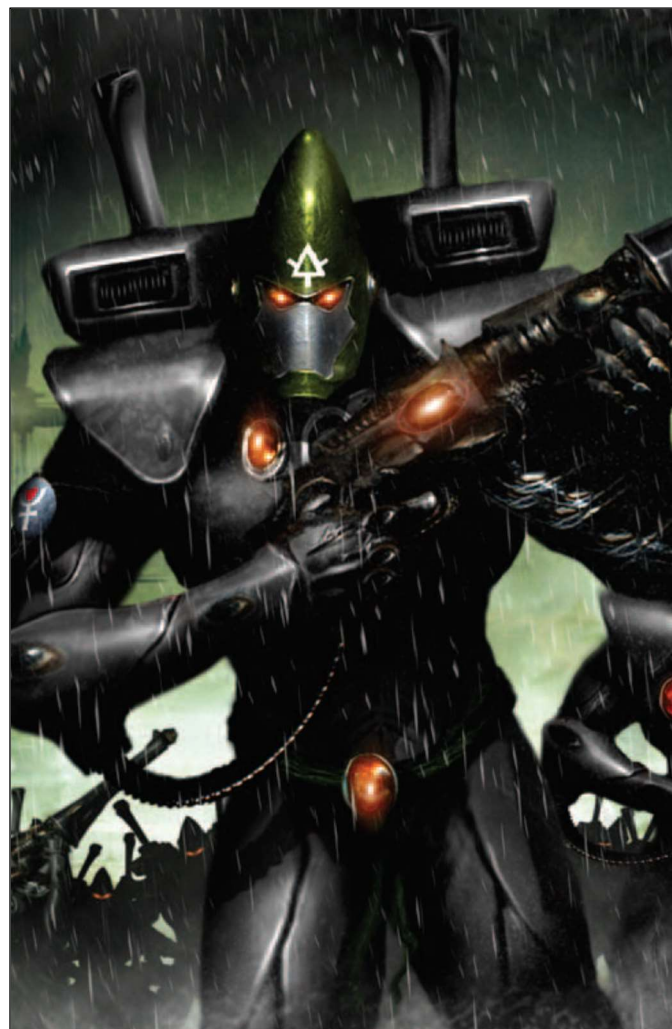
Превыше всех остальных, я боюсь эльдаров. Их редко можно встретить среди звёзд Каликсиды, но с теми, что тут обитают, шутки плохи. Я боюсь их, потому что эльдарам ведомы многие тайны, и они не делятся этим знанием, если им этого не нужно. Я лишь один раз вёл дела с эльдарами, но жалею об этом до сих пор»

- вольный торговец Анселлион Акварр

Хотя Каликсида – это вотчина Империи Человека, так было далеко не всегда. Крестоносцы Голгенны Анжуйского встретили здесь множество чужацких цивилизаций и уничтожили каждую, что дерзнула противоречить воле Императора – от них остались лишь руины, разбросанные по мирам сектора. Другие, столкнувшись с мощью Империи, бежали к самым далёким звёздам и планетам. Но сохранились и те, что по-прежнему рыщут по Каликсиде или таятся в глубинах Звёзд Гало, откуда наблюдают за сектором... наблюдают и ждут. Иные десятилетиями пытаются захватить Култ, а наёмники-энулиане и таинственные симулякры мучают многие планеты Друзовой марки.

Большинство ксеносов глядит на Империю со смесью страха и ужаса – и не без причин, ибо само существование чужаков – не их заслуга, а недоработка Ордо Ксенос. Но далеко не все покорно ждут смерти, как грох, которого ведут на бойню. Находятся и те, что уверены в своих силах и готовы противостоять Империи при каждой возможности. Они наслаждаются нападениями на миры Человека, уничтожением его могучих звёздных кораблей, разграблением отдалённых колоний и порабощением его подданных.

По соседству от Каликсиды расположены Звёзды Гало – окраины галактики, где обитает множество ксеносов, с которыми каликсидцы могут столкнуться лишь случайно. Ходят упорные слухи, что многие чужацкие цивилизации, изгнанные Голгенновым крестовым походом, выжидают там своего часа, чтобы однажды вернуться и обрушить на миры Человека чудовищное возмездие.



Использование ксеносов

Разумные ксенорасы могут быть далеко не просто очередными одноразовыми противниками. У ксеносов есть свои замыслы, желания и стремления, что позволяет придумать интересный сюжет. К примеру, ликтор, рыскающий в мортресской глуши, может избирательно убивать самыми жуткими способами, но щадить псайкеров, чтобы психические миазмы ужаса и паники привлекли внимание роя, чьи корабли слетятся к планете, как мотыльки на огонь.

Кроме того, ведущему следует помнить, что у большинства ксеносов есть своё общество и культура. Исследование таких аспектов их цивилизации – например, сильного чувства личной чести или кодекса поведения, что не оставляет место индивидуализму, или чего-то совершенно иного – может открыть великолепные возможности для ролевой игры. Чужаки – это нечто совершенно нечеловеческое, что персонажи игроков (как правило) не обязаны уничтожить, едва завидев. «Духовная порча», что может поразить аколитов в форме сочувствия к бедственному положению какой-либо ксенорасы – ещё один интересный аспект, что ведущий может ввести в свою кампанию.



Тот, кто позволяет ксеносу жить,
виновен в его существовании
не меньше самого ксеноса

Эльдары

*«Страшись ксеносов, что носят человеческие лица. Если ты по-
дозреваешь, что кто-то укрывает ксеносов или сочувствует
им, без промедления доложи Адептус Арбитрес»*

- надпись в доках Порто-Гнев

Эльдары — загадочная и малочисленная раса. Они — последние выжившие представители древней цивилизации, что ныне стоит на грани вымирания. Когда далёкие предки человечества делали первые робкие шаги по суше, эльдары уже правили галактикой. Безграничная власть привела их к упадку и погрузила в разврат — эльдарская цивилизация впала в беззаконие и поддалась Хаосу. Это вызвало психический взрыв, что пробил дыру в ткани реальности и превратился в ярящийся и по сей день шторм — Око Ужаса. В миг Грехопадения погибло огромное множество эльдаров — немногие выжившие спаслись на гигантских космических кораблях — рукотворных мирах. Многим ли удалось тогда уцелеть — не знают даже сами эльдары. С тех пор они превратились в космических кочевников, жалкие останки некогда великой цивилизации, что бродят меж звёзд, всеми силами борясь за существование.

В Каликсиде эльдаров относительно мало — если не считать рукотворный мир Казлор, чей путь проводит его через сектор каждую тысячу лет. На такой случай у власть имущих есть строгие — и совершенно секретные — указания от Ордо Ксенос не мешать его движению. Линейному флоту приказано перехватывать любые суда, что попытаются вступить в контакт с рукотворным миром.

Куда чаще в Каликсиде можно повстречать небольшие группы эльдаров, что занимаются своими тёмными делами на самых разных мирах сектора. В Каликсидском конклаве есть радикалы, что неофициально поддерживают с эльдарскими агентами связь через аколитов и посредников. В роли последних часто выступают вольные торговцы, что пользуются своими привилегиями и положением для того, чтобы законно торговать с ксеносами и иметь хорошие отношения с Инквизицией. Ордо Ксенос всегда стремится узнать об эльдарах как можно больше — и чтобы бороться с их влиянием, и чтобы обернуть их совершенные технологии на службу Империи.

Девственные миры

Несколько миров на окраинах Каликсиды — особенно те, что лежат на пути рукотворного мира Казлор, включая мир-семья AFG:218 — известны как «эльдарские девственные миры». Это планеты, что эльдары создали ещё до Грехопадения, прибегнув к неведомым даже Адептус Механикус технологиям терраформирования. Такие миры предназначались для заселения эльдарами-колонистами. Впрочем, обжиты оказались лишь некоторые — остальные, в отсутствие своих творцов, стали цветущими, плодородными, полными дикой жизни планетами. На многих появились имперские поселения, чьи жители ничего не знают о происхождении своей новой родины и разбросанных по укромным местам её поверхности конструкциях из чего-то напоминающего кость. Большинство конфликтов между эльдарами и Империем в Каликсиде происходит именно на таких планетах, а оборона выживших колоний на девственных мирах часто усиливается полками Имперской Гвардии, что должны будут защитить поселенцев от чужаков. Неудивительно, что Ордо Ксенос очень интересуется этими планетами, и нередко держит там постоянных агентов.

Паутина

Хотя в материальной вселенной у эльдаров есть рукотворные миры, что служат им огромными, изящными космическими кораблями, по галактике эти ксеносы путешествуют не через Варп, а благодаря Паутине, что позволяет во мгновение ока покрывать колоссальные расстояния.

Паутина — это лабиринт туннелей и коридоров, что простирается между реальным миром и Варпом, не являясь в полной мере частью, ни первого, ни второго. Паутина связывает почти бесконечное количество мест — от самих рукотворных миров до несметного множества планет и ещё более странных мест. Некоторые туннели так широки, что в них может пройти целый флот, в другие же с трудом протиснется даже одинокий эльдар. В Каликсиде порталы, ведущие в Паутину, можно найти на нескольких мирах и забытых уголках космоса, где их скрывают пылевые облака и пояса астероидов. Местоположение порталов — тайна, для сохранения которой эльдары готовы на многое.

Камни душ

Каждый эльдар носит на груди светящийся драгоценный или просто полированный камень. Это — путеводные камни, сделанные из психовосприимчивого кристалла, точно настроенного на разум носителя. Предназначение такого камня — удерживать психическую энергию, что высвобождается, когда эльдар умирает.

Самоцвет, вобравший в себя большую часть личности, воспоминаний и самосознания эльдара, фактически, хранит его душу. Эльдары ценят такие камни превыше всего, и готовы на многое, чтобы сохранить или спасти их. Именно поисками и возвращением утраченных камней душ эльдары и занимаются в Каликсиде в первую очередь.

Чёрная библиотека

Инквизиции ведомо немало легенд о Чёрной библиотеке — великом хранилище эльдарского знания, что укрыто вдали от времени и пространства, в самых далёких частях Паутины. Говорят, что за всю человеческую историю лишь несколькими людям — все они были заслуженными членами Инквизиции — довелось побывать в Чёрной библиотеке. Никто не рассказывал о том, что видел там.

Чёрная библиотека намеренно сделана такой загадочной. По пальцам одной руки можно пересчитать людей, что там побывали. Слухи и легенды, что окружают Библиотеку, можно использовать, чтобы нагнать туману и скрыть истинные цели, что преследует Инквизиция, имея дело с эльдарами. Чёрная библиотека — отличный источник драмы. Это может быть, как далёкая цель, которую персонаж может когда-нибудь достичь, так и то, что нужно защитить любой ценой.



Эльдарские яростные мстители

Вся эльдарская раса стоит на краю гибели, так что неудивительно, что многие эльдары посвящают жизнь сражениям. Большинство берёт в руки оружие лишь в миг величайшей нужды, но те, кто идут путём воина, отдаются искусству войны целиком, каждый вздох посвящая совершенствованию своего мастерства.

Путь воина долог, тернист и разделен на несколько ветвей — аспектов, каждый из которых воплощает одну из ипостасей Кхейна — эльдарского бога войны. На каждом рукотворном мире найдётся хотя бы одно святилище, где аспектные воины оттачивают свои навыки во время мира.

Самые известные из аспектных воинов — яростные мстители. Каждый из них — воплощение благородного воина, что не знает жалости к врагам и бесконечно предан своему народу. Когда мстители не сражаются и не спешат в бой, они проводят время в святилищах за медитациями, изучением тактики и стратегии предков или тренировками. Эти бойцы носят ритуальные маски и доспехи, что отделяют их от обычных солдат своей расы.

Хотя яростные мстители нечасто покидают рукотворные миры, это всё равно самые известные посторонним аспектные воины — благодаря своей искусности и гибкости они могут противостоять почти любой внешней угрозе. Именно яростным мстителям дают важные задания провидцы. Когда нужно вернуть древнюю реликвию или защитить врата в Паутину, призывают яростных мстителей. Когда на девственном мире обнаруживают чужую колонию, истреблять незваных гостей будут яростные мстители. Порой, когда провидцу нужно встретиться с кем-то из агентов Импернума, сопровождать его будут яростные мстители.

Оружие этих аспектных воинов — особые сюрикенные катапульты, что выпускают очереди бритвенной остроты дисков. В руках яростных мстителей такое оружие особенно смертоносно, а творимый им шквал сюрикенов может нарезать большинство врагов на ленты. Яростные мстители — терпеливые и методичные воины, столь же неистовые в наступлении, сколь непоколебимые в обороне. Они обладают сверхъестественной способностью понимать поле боя подобно тому, как моряк может понимать море, использовать его волнения и применять их против врага. Они могут обрушить на неприятеля шквал огня и броситься в атаку с обнажёнными клинками, а в следующий миг — отступить, чтобы заманить противника в тщательно устроенную засаду.

Яростные мстители выше большинства соплеменников, а их изукрашенные синие доспехи делают своих обладателей ещё более внушительными, не увеличивая их габаритов. Такая броня состоит из соединённых вместе пластин, прочных, но гибких, не стесняющих движений, но не делающих владельца уязвимым. Яростные мстители носят высокие шлемы-маски, украшенные загадочными рунами и гребнями из меха необычных животных.

Яростный мститель								
ВВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
55	52	32	33	10/51	38	42	42	32
Количество ран: 15				Скорость: 5/10/15/30				
Общий ВВ: 3				Броня: ксеноброня (всё по 6)				

Умения: «Акробатика (Лов)», «Бдительность (Вос)», «Бесшумный шаг (Лов)+10», «Взрывотехника (Инт)», «Возждение (Военная техника) (Лов)», «Запретное знание (Ксеносы) (Инт)», «Командование (Тов)+10», «Медика (Инт)», «Пилотирование (Военные суда) (Лов)», «Поиск (Вос)», «Проницательность (Вос)», «Уклонение (Лов)+10», «Учёное знание (Легенды) (Инт)».



Таланты: «Быстрое выхватывание», «Дальновидность», «Контратака», «Мастер рукопашной», «Мгновенная реакция», «Молниеносные рефлексy», «Мягкое падение», «Обострённые чувства (Зрение, Слух)», «Оружие ближнего боя (Примитивное, Силовое)», «Основное оружие (Лазерное)», «Отразить стрелу», «Пистолеты», «Плечом к плечу», «Подсок», «Пресыщенный», «Сокрушительный выстрел», «Спринт», «Стальные нервы», «Стрельба от бедра», «Трудная мишень», «Экзотическое оружие (Сюрикенная катапульта, сюрикенный пистолет)».

Особенности: «Сверхъестественная Ловкость (×2)».

Броня: ксеноброня, украшенная драгоценными камнями (6 ОБ на всё).

Оружие: сюрикенная катапульта мстителей (80 м., 1/3/10, 1к10+4 Р, ББ 4, Маг 30, ПД, Надёжное, Разрывное), сюрикенный пистолет (20 м., 1/3/5, 1к10+2, ББ 4, Маг 40, 2 ПД), мононож высшего качества (1к5+4 Р, ББ 2, бонус Силы учтён).

Снаряжение: два магазина для сюрикенной катапульты, два магазина для сюрикенного пистолета, ксеноаптечка, путеводный камень, сканер, шлем со встроенным дыхательным аппаратом (ребризером), фотовизором и микробусиной.

Уровень угрозы: Ксенос Минорис.

Экзарх Яростных мстителей: самых искусных воинов и командиров из числа аспектных воинов называют экзархами. Профиль экзарха Яростных мстителей представлен в дополнении «Возвышение».

Иные аспектные воины: профили аспектных воинов иных типов приведены в книге «Бестиарий Коронуса» для системы Rogue Trader.

Идеи для приключений

- Аколитов посылают расследовать таинственное исчезновение группы колонистов на недавно заселённом мире на окраине Каликсиды. Прибыв на место, персонажи видят, что пропали не только люди – вся колония методично уничтожена, и на всей планете не осталось и следа человечества. Единственное доказательство – разбросанные по местным лесам бритвенной остроты диски, свидетельствующие о вмешательстве ксеносов. Виновники – небольшой отряд яростных мстителей, что прибыл на планету, дабы зачистить её от людей и подготовить к возвращению эльдаров – ибо это один из девственных миров. Эльдары всё ещё неподалёку – аколитам нужно перебить ксеносов до того, как те смогут вызвать подкрепление.

- Инквизитор устраивает встречу с эльдаром-провидцем, и приказывает аколитам сопровождать его. Всё проходит не по плану – фанатичные пуритане из Ордо Ксенос нападают на участников и похищают провидца. Аколитам и инквизитору нужно выручить эльдара, иначе им несдобровать – а это значит, что им придётся объединиться с одним из яростных мстителей и дать отпор коллеге-инквизитору.

Эльдарские странники

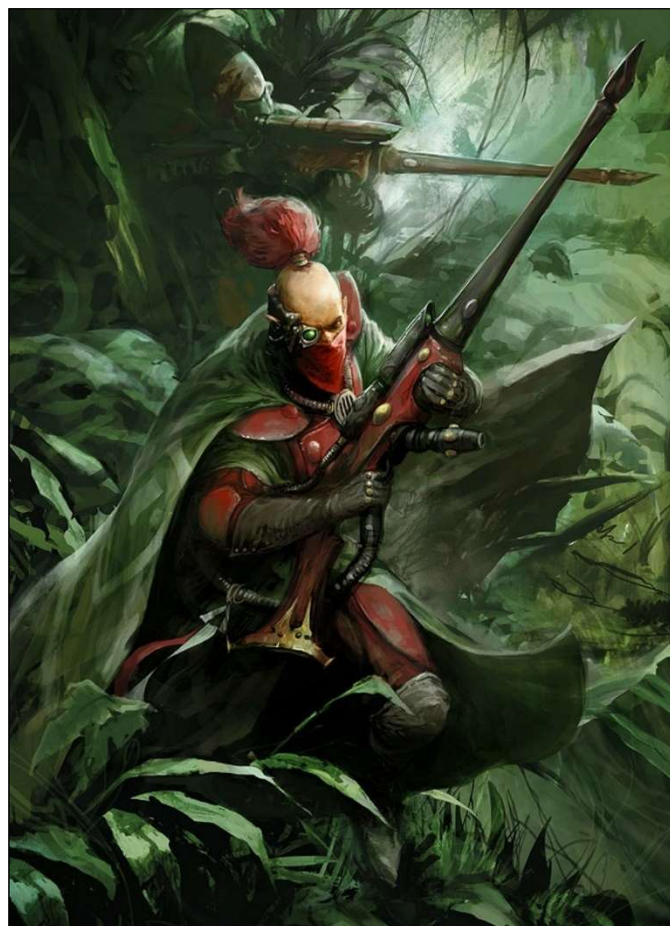
За свои долгие жизни эльдары изучают много дисциплин, поочередно концентрируясь на определённом пути и воздерживаясь ото всех остальных. Хотя многие пути создают прочные связи внутри эльдарского общества, есть и такие, что уводят следующих ими далеко от дома. Эльдаров, что ступают на путь странника, одолевает острое любопытство и жажда путешествий, которые ведут их от родного рукотворного мира к далёким и чужим звёздам.

На путь странника обычно встают молодые и безрассудные эльдары, что жаждут признания, которого не могут достичь среди сородичей. Такие стремления опасны, и если не дать им выхода, они быстро приведут юнцов к погоне за тёмными страстями и развратят. Поэтому молодых эльдаров поощряют покидать рукотворные миры в надежде, что опыт жизни в большом мире охладит их амбиции, утолит жажду приключений и укротит страсти.

Такие эльдары и называются странниками. Они путешествуют по галактике, исследуют далёкие миры и встречаются с иными расами. Они бывают далеко от родного мира, нередко выполняя полученные от провидцев сложные и долговременные задания, требующие хитрости и скрытности. Странники могут разыскивать утраченные девственные миры, искать забытые колонии экзодитов или разрушенные врата в Паутину. Обычно странники выполняют такие задания, вообще не встречаясь с людьми – таково их мастерство и коварство. Впрочем, врождённая любознательность порой сталкивает их с агентами Импернума. Такие встречи могли бы быть мирными, если бы люди не обращали внимания на природу своих визави. Но слишком часто контакты оборачиваются насилием, и трупы остаются единственным свидетельством того, что на месте встречи был ныне раставший в тених странник.

Внешне странники-эльдары похожи на людей – они высокие и худощавые, у них угловатые, но пропорциональные лица, а уши чуть заострены. Двигаются странники плавно и грациозно, а те, кто видел эльдара вблизи, говорят об их поразительной, захватывающей дух красоте. Странники носят простую и практичную одежду – поношенные накидки поверх потрёпанных погодой доспехов, сотканых из термопластических ячеек, будто из шерсти. Нередко у них можно увидеть отлично сшитые хамелеолиновые плащи с капюшонами, что позволяют полностью сливаться с окружением. Самый тонкий шёлк – жалкая дерюга в сравнении даже с самой грубой эльдарской тканью, чьи цвета и узоры меняются на свету. Эльдарский камуфляж похож на такую же ткань – очертания его пятен столь же прекрасны и изменчивы.

Судьба большинства странников – рано или поздно вернуться домой, утолив жажду приключений и став полезными членами общества. Но бывают и те, что теряются на избранном пути. Их



называют следопытами – такие эльдары бродят среди звёзд в вечном изгнании, никогда подолгу не задерживаются на одном месте и избегают благ цивилизации. Следопыты – это одиночки, что остаются одиночками даже в компании себе подобных. Некоторые из них живут среди иных рас, большая часть которых никогда не поймёт истинную сущность следопыта; другие же довольствуются исследованиями безграничной пустоты космоса.

Увы, у пути странника есть и тёмная сторона – не все, потерявшиеся на нём, становятся следопытами. Тёмные страсти, что привели эльдаров к Грехопадению, всё ещё таятся в их сердцах, и лишь строгая дисциплина помогает держать их в узде. Те, кто встаёт на путь странника, по определению, пылки и порывисты, и не всем бывает достаточно лишь путешествий. Такие эльдары не исследуют новые места – они ищут новых переживаний. На смену жажде странствий приходят похоть и высокомерие, а гордыня и жажда победы заставляют забыть о честности и дисциплине. Путь проклятого – тёмная сторона пути странника, и идущие им знают, что обратной дороги не будет. Эти изгои живут среди младших рас, предаваясь всё большему излишествам. Некоторым достаточно своего полудобровольного изгнания; другие же ищут последователей – представителей младших рас, что могут помочь исполнить самые тёмные желания. Неудивительно, что выслеживать и уничтожать этих извращённых эльдаров обычно выпадает истинным странникам и следопытам.



Странник								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
45	55	31	32	10/50	38	54	36	38
Количество ран: 11				Скорость: 5/10/15/30				
Общий ББ: 3				Броня: ксеноброня (всё по 6)				

Умения: «Акробатика (Лов)», «Бдительность (Вос)+10», «Безопасность (Лов)», «Бесиумный шаг (Лов)+20», «Выживание (Инт)+20», «Выслеживание (Инт)+20», «Запретное знание (Ксеносы) (Инт)», «Лазанье (Сил)», «Маскировка (Тов)», «Навигация (Наземная) (Инт)», «Обман (Тов)», «Побег (Лов)+20», «Поиск (Вос)», «Проницательность (Вос)», «Сбор информации (Тов)», «Слежка (Лов)+10», «Уклонение (Лов)», «Язык (Высокий готический, Низкий готический, Эльдарский) (Инт)».

Таланты: «Дальновидность», «Искусный стрелок», «Калечащий выстрел», «Мгновенная реакция», «Меткий выстрел», «Меткий стрелок», «Мягкое падение», «Обострённые чувства (Зрение, Слух)», «Оружие ближнего боя (Примитивное)», «Основное оружие (Лазерное, Примитивное)», «Пистолеты (Лазерные)», «Подскок», «Пресыщенный», «Спринт», «Экзотическое оружие (Сюрикенный пистолет, длинная винтовка странника)».

Особенности: «Сверхъестественная Ловкость (×2)».

Броня: ячеистая ксеноброня (торс 4, руки 4, ноги 4).

Оружие: длинная винтовка странника (200 м., 1/–/–, 1к10+3 Э, ББ 2, Маг 40, ПД, Точное, Надёжное), сюрикенный пистолет (20 м., 1/3/5, 1к10+2 Р, ББ 4, Маг 40, 2 ПД), мононож *высшего качества* (1к5+4 Р, ББ 2, бонус Силы учтён).

Снаряжение: хамелеолиновый плащ, два магазина для длинной винтовки, два магазина для сюрикенного пистолета, ксеномагнокль, путеводный камень, талисман ксенобожества.

Уровень угрозы: Ксенос Минорис.

Идеи для приключений

- Во время горных работ в руднике Фэтомсаунд, что на Сеферис Секундус, нашлось несколько камней душ, принадлежащих древним эльдарским героям. По ошибке эти камни приняли за милые и модные безделушки, и они оказались во владении одного из придворных королевы Лакримы III. Некий эльдарский провидец предсказал, что эти самоцветы будут найдены, и на планете уже действует группа странников, что ищет камни в тёмных глубинах рудника. Разброд и шатание среди шахтёров, загадочные смерти в коридорах дворца и начавшиеся у знати странные сны о древней цивилизации – всё указывает на вмешательство ксеносов.



Запись Инквизиции 9956FG-X, властью Трезубца и лорда-инквизитора Антона Згребг

Датум: последняя передача со дозорного поста Ксейрос XXI

Мысль дня: «Борись с Чужаком на каждом пути – таков твой долг».

7:534.763.М41: обстановка спокойная, никаких аномалий.

7:557.763.М41: замечена аномалия, системные ауспексы докладывают об ошибках. Представитель Механикус направлен исполнить обряды починки.

3 часа с появления аномалии: ауспексы указывают на присутствие в системе корабля ксеносов.

6 часов с появления аномалии: присутствие ксеносудна подтверждено. Системы орбитальной защиты атакованы.

8 часов с появления аномалии: поиск соответствий в хранилищах данных указал на эльдарскую природу судна II Ссылка на раздел 9899-ГХ: «Конец сумерек» II. Системы орбитальной защиты получили серьёзный урон и понесли тяжёлые потери. Наземные наблюдатели сообщают о нескольких неустановленных десантных судах, приземлившихся в пределах пятидесяти километров от главного комплекса.

10 часов с появления аномалии: послан астропатический сигнал бедствия.

11 часов с появления аномалии: связь потеряна.

Приложение: Каликсидский линейный флот подтвердил уничтожение поста Ксейрос XXI в 355.763.М41, выживших не обнаружено. В 802.М41 корабль «Конец сумерек» помечен Каликсидским линейным флотом как угроза уровня «Индиго». Все имперские суда, проходящие через Порт-Странствие, получают предупреждение о произошедшем на Ксейросе XXI и инструкции сообщать с любых встречах с кораблями ксеносов.



Ультир Элларрион

Загадочных эльдаров редко встретишь в Каликсиде – высокомерные чужаки будто бы презирают этот сектор, хотя на нескольких планетах находили останки их цивилизации и руины. Среди немногих эльдаров, что всё же бывают в Каликсиде, более всего известен корсарский вожак Ультир Элларрион. Говорят, что он разыскивает здесь особый камень души, чем-то ценный лично для него. Другие считают, что пират просто наслаждается охотой, а человечество полагает самой интересной добычей.

Каликсидский линейный флот уже четыре столетия пытается настигнуть неуловимый корабль Элларриона по всей Друзовой марке. Хотя они не раз сходились в бою, эльдар всегда побеждал или убегал. Торговым кораблям везло куда меньше – пираты Элларриона ограбили больше тысячи судов. Ультир Элларрион – живая легенда, что не слушает ничьих советов, кроме своих собственных, и которая наносит удар где и когда захочет, будто бы вовсе не принимая в расчёт ни орбитальные оборонительные системы, ни флотские патрули.

Не один и не два инквизитора Ордо Ксенос отдали свои жизни или сгинули в глубинах космоса, пытаясь настигнуть этого налётчика и навсегда положить конец его пиратским набегам. Впрочем, несколько убеждённых радикалов, напротив, разыскивают Элларриона, стремясь научиться у него чему-нибудь – как показывает практика, с этим эльдаром вполне можно сторговаться.

Ультир Элларрион								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
54	45	33	32	10/54	48	42	45	48
Количество ран: 21				Скорость: 5/10/15/30				
Общий ББ: 3				Броня: ксеноячеистая броня (руки 6, торс 6, ноги 6)				

Умения: «Азартные игры (Инт)», «Акробатика (Лов)», «Бартер (Тов)», «Бдительность (Вос)», «Безопасность (Лов)», «Бесцумный шаг (Лов)+10», «Вожделение (Военная техника) (Лов)», «Выслеживание (Лов)», «Запретное знание (Варп, Ксеносы, Чёрная библиотека)», «Запугивание (Сил)», «Командование (Тов)+20», «Ловкость рук (Лов)», «Медика (Инт)», «Навигация (Звёздная) (Инт)+20», «Обман (Тов)», «Обыденное знание (Война, Преступность) (Инт)», «Оценка (Инт)+10», «Пилотирование (Военные суда, Космические суда) (Лов)», «Побег (Лов)», «Поиск (Вос)», «Проницательность (Вос)», «Сбор информации (Тов)», «Стойкость (Вын)+20», «Уклонение (Лов)+10», «Учёное знание (Тактика Импералис) (Инт)», «Язык (Высокий готический, Низкий готический, Эльдарский)».

Таланты: «Абсолютная память», «Аура власти», «Быстрое выхватывание», «Верный удар», «Дальновидность», «Декаданс», «Железная дисциплина», «К демону в пасть», «Контратака», «Мастер клинков», «Мастер рукопашной», «Мгновенная реакция», «Медитация», «Ментальная крепость», «Могучий разум», «Молниеносные рефлексы», «Мягкое падение», «Обострённые чувства (Зрение, Слух)», «Оружие ближнего боя (Примитивное, Силовое)», «Основное оружие (Лазерное)», «Паранойя», «Пистолеты (Лазерные)», «Плечом к плечу», «Подскок», «Пресыщенный», «Равный (Преступный мир)», «Разоружение», «Сокрушительный выстрел», «Спринт», «Стальные нервы», «Стена стали», «Стрельба от бедра», «Стремительная атака», «Танец смерти», «Точный удар», «Трудная мишень», «Шаг в сторону», «Экзотическое оружие (Сюрикенный пистолет)».



Особенности: «Сверхъестественная Ловкость (×2)».

Броня: ксеноячеистая броня (торс 6, руки 5, ноги 5).

Оружие: роскошный сюрикенный пистолет *высшего качества* (20 м., 1/3/5, 1к10+2, ББ 4, Маг 40, 2 ПД), эльдарский силовой меч *высшего качества* (1к10+9 Р, ББ 6, бонус Силы учтён)

Снаряжение: два магазина для сюрикенного пистолета, 2к10 неизвестных монет, 1к5 редких и красивых драгоценностей, путеводный камень, ксеноаптечка.

Уровень угрозы: Ксенос Майорис.

Идеи для приключений

- Аколитам приказано отправиться в путь на борту торгового корабля, что будет служить приманкой. Инквизитор хочет выйти на связь с Ультиром Элларрионом и приказывает аколитам, столкнувшись с корсаром, договориться о времени и месте встречи. Увы, корабль-приманка привлекает внимание не только эльдарского корсара, но и зеленокожих пиратов. Теперь аколитам предстоит выжить в трёхстороннем сражении и либо договориться с Элларрионом или сбежать, чтобы потом попробовать в другой раз.

Из дневников инквизитора Фельрота Тельта: 791.M41

Я убедил капитана Леалира из Халиксидского линейного флота помочь мне завершить эту книгу. До своего исчезновения в Шеоле VII капитан немало помог в моей работе в этом секторе. Мне больно, что его сейчас нет много памятник, чем этот горький отрывок из нашей нерегулярной переписки. Мнилось, чтобы его душа достигла императорова света, но подозреваю, что Леалир ещё сыграет роль в тёмных днях, что ждут нас впереди.



Послание: Шеол VII, Леомир

+++ Извлечение данных +++

[[Гриф секретности]]

+++ Инквизиторские полномочия//Галрен-В-23 +++

+++ Полномочия приняты +++

[[Ссылка: Сражения линейного флота – Битва при Шеоле, 784.M41//Энтинский про-
рок//Наследие Хаарлока//

+++ Все дальнейшие записи удалены +++]]

Я не знаю, отчего тебя интересует то, что мне известно об эльдаррах. Это древняя и высокомерная раса, но какое до неё дело Ордо Маллеус? Но не отданный тебе долг чести приказывает мне повиноваться. Будь ты проклят, что заставляешь меня вспо-

мнить. У нас на флоте истории о тайнах пустоты – обычное дело. Некоторые описывают эльдаров как разумную и благожелательную расу. Другие говорят, что с ними можно договориться за пригоршню драгоценных камней, что их почитаемые провидцы наделены даром чудесных видений, и что их миры – этой рай земной. Это ложь – как и почти все рассказы, что ходят об этих ксеносах. Есть только один эльдар о котором я могу говорить уверенно, ибо знаю всё из первых рук – это коварный и безжалостный корсар, пират и убийца с корабля-клинки «Конец сумерек». Тот, кому я, к моему вечному позору, обязан своей жизнью.

Его имя, насколько я могу передать его на низком готическом – Ультир Элларион. Впервые я повстречал его много лет назад, во время обычного патруля в пределах Иосии – тогда я был лишь юным мичманом. Для меня было честью служить под началом капитана Марчанда на борту «Серебряного вестника» – это был лёгкий крейсер типа «Неустрашимый». Когда мы вышли из Эмпиреев, на нас набросилось судно предателей, что скрывало себя с помощью какого-то богохульного лживого колдовства. «Неустрашимые», пусть и невелики, но прочны – мы палили из макроорудий, жгли врага лэнсами с яростью самих звёзд, и, клянусь Императором, сражаться лучше мы не могли.

Но вскоре наш «Вестник» был страшно повреждён, дрейфовал в пустоте и истекал плазмой. Спасательные капсулы – как и многое другое на борту – уже не работали, а корабельный исповедник начал готовить наши души к путешествию на Терру. Тогда-то я и увидел, как ауспексах мелькнул корабль ксеносов, чёрный и заострённый, как грань самой ночи. Тогда я и придумал этому кораблю его имя. Образ на ауспексе то появлялся, то пропадал каждую секунду – но я накрепко запомнил его. Он плавно скользнул в тыл предателям и разнёс их корабль в клочья идеально рассчитанным пуском торпед.

Чужацкое судно вышло на вокс-связь, чтобы потешиться над нами. Несколькими хорошо подобранными словами пират высмеял нас, унизил нашу доблесть и оскорбил моего капитана. В его речи было лишь презрение, пренебрежение и насмешка. Мои глаза обожгли слёзы ярости, но мы ничего не могли сделать – лишь стерпеть слова чужака. Без его решительного удара по кораблю предателей мы бы все погибли.

Больше я не буду с жом говорить. — Леомир



[[Ниже приведена выдержка из «Легенд Иокантоса» в переводе лексографа Мартина]]

[[Некоторые понятия эшлинского языка оказалось невозможным перевести на низкий готический]]

Кор'нарр шесть шесть раз прошёл по небу, но эшлины помнят. Вновь пришёл Праздник всех битв, и воины торжествовали нашу великую победу над чужеземцами. Мы возвели костры, дабы почтить небесных людей, а покаяющая смерть была готова исполнять ирр'аттар.

Перед тем как праздник начался, из ниоткуда появились незнакомцы – не иначе как духи пронесли их мимо зорких глаз стражей, что стояли на воротах. У пришельцев была белая кожа, лукавые глаза, заострённые уши и смех, подобный перезвону колокольчиков.

Незнакомцы представили своего вождя – великого Ультира, и назвались эльдарами. Мы приняли их как гостей, оказали им почести, а ультиры люди показали нам своё воинское и колдовское искусство.

Мы преломили с ними мясо, разделили кубки, и слушали легенды покаяющей смерти об отваге эшлинов. Немало гроксов было забито, а веселье длилось даже после того, как луна вошла в зенит. Наши гости были неутомимы – в тених великого костра они танцевали легко и были подобны змеям. Сон сморил меня, но в моих снах я видел Ультира, видел безумие в его облике, видел его увитый красными лентами клинок.

Когда я проснулся, вокруг царила тишина. Торжества закончились, воины должны были спать, но девы эшлинов – приветствовать новый день. Но лишь тишина была мне ответом, когда я отчаянно взывал к родичам. Хижина покаяющей смерти была пуста – её рунный посох пропал. Эшлины ртандра исчезли – будто бы их никогда не существовало. Я оплакивал мой народ, похищенный Ультиром и увезённый туда, где веселью не бывает конца.

Кетсерар

Как и любой другой тёмный эльдар, Кетсерар живёт ради тех мгновений, когда он может причинять страдания и убивать — чем изощрённее, тем лучше. Он обожает смотреть как звери Варпа рвут на куски невинных жертв. Кетсерар присягал кабалу Алой скорби — шайке тёмных эльдар, что пиратствуют в Каликсиде. Будучи разведчиком, он отличается от сородичей терпеливостью и готов выжидать, предвкушая более интересную расправу.

Кетсерар								
БВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
38	38	32	31	8/45	35	44	33	21
Количество ран: 12				Скорость: 4/8/12/24				
Общий БВ: 3				Броня: ксеноячеистая броня (руки 4, торс 4, ноги 4)				

Умения: «Бдительность (Вос)», «Бесшумный шаг (Лов)+10», «Выслеживание (Инт)+10», «Допрос (СВ)+10», «Запретное знание (Тёмные эльдары) (Инт)», «Звероводство (Инт)+10», «Проницательность (Вос)», «Скрытность (Лов)+10», «Язык (Низкий готический, Тёмноэльдарский) (Инт)».

Таланты: «Бесстрашие», «Оружие ближнего боя (Примитивное, Силовое, Шоковое)», «Основное оружие (Лазерное, Стаб, Экзотическое)», «Пистолеты (Лазерные, Стаб, Экзотические)».

Особенности: «Сверхъестественная Ловкость (×2)».

Броня: ксеноячеистая броня (руки 4, торс 4, ноги 4).

Оружие: осколковый пистолет (50 м., 1/3/6, 1к10 Р, ББ 3, Маг 120, 2 ПД, Град осколков), моноклинок (1к10+3 Р, ББ 2, Сбалансированное), террорфлекс (см. врезку).

Снаряжение: магазин для осколкового пистолета, варп-окарина.

Звери Варпа

Такие звери — это свирепые порождения Варпа, что бродят по границам Имматериума в поисках добычи; это безжалостные чудовища, порождённые страхом человечества перед хищниками. Такие звери ненастны, и их кровожадность никогда не будет утолена. Пребывая в Варпе, они остаются частично бесплотными, что позволяет им охотиться на слабых порождений Эмпиреев, но стоит зверю найти путь в тварный мир, как он становится материальным и обретает возможность ловить и пожирать живых. У тёмных эльдар такие твари используются на аренах и охотах. Эти существа отдалённо похожи на собак — у них поджарые тела и четыре лапы, что делает их несравненными гончими. Нередко они достигают четырёх футов в холке — хотя более древние особи могут быть ещё больше. Не найти двух одинаковых зверей Варпа, хотя все примечательны глазами, чьё дикое, нездоровое сияние идеально прорезает мглу Имматериума.



Зверь Варпа								
БВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
42	10	41	8/43	45	15	34	33	10
Количество ран: 14				Скорость: 8/16/24/48				
Общий БВ: 8				Броня: нет				

Умения: «Бесшумный шаг (Лов)+20», «Скрытность (Лов)+20».

Таланты: «Яростный натиск».

Особенности: «Варп-нестабильность», «Варп-оружие», «Демоническое присутствие» †, «Демонический», «На грани видимости» ††, «Ночное зрение», «Потусторонний», «Природное оружие (Когти и клыки)», «Страх (2)», «Четвероногий».

Броня: нет.

Оружие: когти и клыки (1к10+4, Варп-оружие).

Снаряжение: нет.

† **Демоническое присутствие:** все в радиусе тридцати метров от зверя Варпа слышат тихие стоны и плач; тени вокруг растут в углубляются, а запах озона становится почти осязаемым. Все в указанной области получают штраф -10 на тесты Силы воли.

†† **На грани видимости:** всякий раз, когда персонаж может увидеть зверя Варпа, он должен предпринять **рутинный (+10) тест Силы воли** или увидеть зверя всего лишь «краешком глаза», что делает существо практически невидимым. Это не распространяется на персонажей, сражающихся со зверем в ближнем бою. Помните, что особенность «Демоническое присутствие» понижает Силу воли и для этого теста.

Крупный зверь Варпа: чтобы отобразить более сильных зверей Варпа, воспользуйтесь профилем обычного, но добавьте ему +10 к Силе, +3 к Ближнему бою и +2 раны.

Террофекс

Террофексы – это удивительные зловещие подобия гранат, создаваемые из извращённой призрачной кости и психически заряженные страхом и страданиями множества жертв тёмных эльдаров. Террофекс используется как обычная граната и имеет радиус взрыва в три метра. Однако вместо того, чтобы получать урон, каждый, попавший в радиус взрыва, должен пройти **тяжелый (-20) тест Силы воли**, в случае провала которого должен сделать бросок по **таблице шока** (см. стр. 437 «Базовой книги правил Dark Heresy и книги инквизитора») как если бы провалил обычный тест *страха*.

Броня не спасает от террофекса. Впрочем, поскольку он также вызывает эффект *страха*, все средства защиты и особенности, что помогают против *страха*, работают и против террофекса.

Жалётчики Алой скорби

Такие пешие воины тёмных эльдаров носят лёгкую броню и осколковые винтовки. Они движутся быстро и уверенно, хотя страх смерти делает их менее страшными противниками, чем они могут быть. Подробнее о кабале Алой скорби см. «Книгу радикала», стр. 134.

Жалётчик Алой скорби								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
42	46	31	32	8/45	33	37	31	27
Количество ран: 12				Скорость: 4/8/12/24				
Общий ББ: 3				Броня: ксеноячеистая броня (руки 4, торс 4, ноги 4)				

Умение: «Бесшумный шаг (Лов)», «Обыденное знание (Тёмные эльдары) (Инт)+10», «Скрытность (Лов)», «Язык (Тёмные эльдары) (Инт)».

Таланты: «Оружие ближнего боя (Примитивное)», «Основное оружие (Лазерное, Стаб, Экзотическое)», «Пистолеты (Лазерные, Стаб, Экзотическое)».

Особенности: «Сверхъестественная Ловкость (×2)».

Броня: ксенояченстая броня (руки 4, торс 4, ноги 4).

Оружие: осколковая винтовка (80 м., 1/3/10, 1к10+1 Р, ББ 3, Маг 200, 2 ПД, Град осколков), моноклинок (1к10+3 Р, ББ 2, Сбалансированное).

Снаряжение: два магазина для осколковой винтовки.

Эльдарское снаряжение

Эльдарское сюрикенное оружие

Такой древней расе как эльдары нечего делать в Каликсиде. Поговаривают, что и сами эльдары верят, что этот сектор проклят. Если не брать в расчёт залётных корсаров да горстки странствующих изгнанных, эльдары, как и их могущественные технологии, остаются мифом для большинства местных жителей. Неудивительно, что всё, сделанное руками этих ксеносов здесь встречается редко и потому высоко ценится на чёрном рынке. Особенно привлекают эльдарское оружие – за него коллекционеры готовы отдавать огромные деньги. Один из видов такого оружия – сюрикеномёты, изящные творцы смерти, использующие сложные гравитационные ускорители, чтобы выпускать в полёт шквал миниатюрных дисков бритвенной остроты, что могут буквально нарезывать жертву ломтями за считанные секунды.

Сюрикенное оружие заряжается невозпроизводимыми в Империи твёрдыми сердечниками. Боеприпасы для сюрикенного оружия стоят не меньше 500 тронов за один магазин и считаются *очень редкими*.

Сюрикенная катапульта мстителей

Говорим «эльдары» – подразумеваем «сюрикенные катапульти»; такой простой тезис подтвердит любой гвардеец, что сталкивался с этими ксеносами и остался в живых. Как и многие другие плоды эльдарских технологий, такое оружие не столько собрано, сколько выращено из материала, что называется призрачной костью. При стрельбе сюрикенная катапульта выпускает очередь сверхострых мономолекулярных дисков – тех самых сюрикенов. Они не могут похвастаться высокой пробивающей силой, но скорострельность такого оружия – не говоря уже об опустошительном воздействии на легкобронированные цели – более чем искупает это. Яростные мстители используют чуть изменённые катапульти, примечательные удлинённым стволом и встроенными дальномерами, что делают таких воинов более опасными на дальних дистанциях.

Длинная винтовка странника

Длинные винтовки – излюбленное оружие эльдарских странников. Это снайперское оружие, чем-то напоминающее длиннолазы Имперской Гвардии. Но длиннолаз – это лишь улучшение скромного лазгана, а такая винтовка – куда более совершенное оружие, нередко выращенное специально для своего владельца, идеально лежащее в его руках и удобное его глазу. На тех расстояниях, где искусственные кристаллы, что использует имперское лазерное оружие, с трудом выдают сфокусированный луч, психические выращенные эльдарские кристаллы не теряют силы, и благодаря им искусный стрелок сможет поразить цель в уязвимую точку на огромной дистанции.



Оружие корсаров

Корсары из тёмных эльдаров используют целый арсенал жуткого оружия, что способно причинять боль так же как убивать.



Осколковое оружие

Это изящное, усыпанное шипами и клинками оружие использует гравитационные силы, чтобы запускать во врага крошечные осколки алмазной твёрдости кристалла, что с легкостью пробивают доспехи, располосовывают плоть и причиняют чудовищные раны. Одного кристалла хватает на несколько сот выстрелов, а сосредоточенный огонь осколкового оружия способен разорвать человека в клочья.

Град осколков: стреляя длинными очередями, осколковое оружие испускает такой плотный поток огня, что получает свойство «Разрывное».

Боевые клинки: отличный баланс и множество примкнутых клинков позволяют использовать осколковую винтовку в ближнем бою – при этом она считается монокопьем.

Деструктор

Это вычурное чужацкое оружие испускает поток едкой кислоты и вирулентных токсинов, созданных для того, чтобы прожигать броню и растворять плоть. Гемункулы обожают такое оружие за страшные раны, что оно причиняет и часто пускают его в ход против плодов своих неудачных экспериментов.

Случайная бронейность: бронейность деструктора равна 1к10 и рассчитывается отдельно для каждого попадания. Если жертва не носит герметичного шлема (или чего-то вроде этого), критические ранения, вызванные попаданием из деструктора навсегда ослепляют её вдобавок ко всем остальным эффектам.

Едкие токсины: смесь ядов и кислот создана для того, чтобы проедать плоть и обрушивать на клетки тела некрофаговый каскад, полностью уничтожающий органику. Живые существа, раненные из деструктора, должны пройти **тяжёлый (-20) тест Выносливости**, в случае провала которого они получают дополнительно 2к10 ран.



Таблица 5-1 «Эльдарское оружие»											
Название	Класс	Дист.	РО	Урон	ББ	Маг	Пер.	Спецправила	Вес	Цена	Доступность
Сюрикенный пистолет	Пистолет	20 м.	1/3/5	1к10+2 Р	4	40	2 ПД	Надёжное	1,2 кг	5000	Очень редкое
Сюрикенная катапульта мстителей	Основное	80 м.	1/3/10	1к10+4 Р	6	100	2 ПД	Надёжное, Разрывное	2,5 кг	9500	Очень редкое
Длинная винтовка странника	Основное	200 м.	1/-/-	1к10+3 Э	2 †	40	ПД	Надёжное, Точное	2 кг	8500	Очень редкое
Осколковый пистолет	Экзотическое	50 м.	1/3/6	1к10 Р	3	120	2 ПД	Град осколков	1 кг	-	-
Осколковая винтовка	Экзотическое	80 м.	1/3/10	1к10+1 Р	3	200	2 ПД	Град осколков	2 кг	-	-
Деструктор	Экзотическое	10 м.	1/-/-	1к10+4 Э	к10	1	3 ПД	Огненное, Токсичное	3 кг	-	-
† При «Прицеливании» бронейность следующего выстрела из этой винтовки удваивается (до предела в 4). Если стрелок потратит на «Прицеливание» полное действие, бронейность винтовки утроится (до предела в 6).											



Энулиане

С тех времён, когда Соломон Хаарлок рискнул отправиться в края, что ныне стали Каликсидой, Империи повстречал и истребил десятки ксенорас. Тем не менее, в неизведанных пределах за границами сектора, по-прежнему ютятся чужаки, выжидающие возможности отомстить. Одна из таких рас – эннулиане, и их ненависть к Империи сильна как ни у кого другого.

Энулиане – худощавые ксеносы полутора метров ростом с гладкой, бледно-жёлтой кожей. У них почти невыразительные лица, лишённые всяких черт, кроме вертикально посаженных глаз и простых разрезов для рта, ушей, ноздрей. Хотя обычно эннулиане носят самую простую одежду (нечто вроде свободных ряс или халатов с поясами и капюшонами да грубую обувь), этих ксеносов не назовёшь дикарями – у них в ходу сложные технологические устройства, порождённые их чужеродной наукой. Энулиане-воины нередко используют скользящие винтовки и пистолеты, а их патронташи набиты кристаллами-боеприпасами – впрочем, не хуже они управляют с оружием других ксеносов или людей. Речь эннулиан – пронзительный скрип и писк, одобренный языком жестов, но большинство также способно говорить на ломаном готическом.

Энулиане часто встречаются в Мальфийском субсекторе, и потому каликсидские учёные предполагают, что родина этой расы лежит среди Звёзд Гало. Энулиане нередко нанимаются на службу к еретикам и преступникам – не известно ни единого случая, когда эти ксеносы действовали бы заодно с имперскими силами, а один лишь вид имперской символики приводит их в бешенство. Лишь самые сильные волей эннулиане могут сдерживаться при виде святой аквилы – большинство впадает в безумную ярость.

Энулиане предпочитают устраивать засады и вести бой на расстоянии, поражая врагов огнём скользящего оружия и метая ножи, а в ближнем бою берутся за опасные шепчущие нити. У эннулиан на диво скользкие тела – за исключением ладоней и стоп – а потому сражаться с ними врукопашную очень непросто. Также эти ксеносы нередко полагаются на численное превосходство, окружая незадачливого противника и поражая его скоординированными ударами.

Нанять таких ксеносов – непростая задача. Им не нужны ни привычные деньги, ни драгоценные металлы – куда больше эннулиан интересуют вещи, что всем остальным покажутся бесполезным хламом – окаменелые кости, кусочки камня, космический мусор, мёртвые растения и тому подобное. Если эннулианам понравится предложенное, они возьмутся за работу. Если нет – откажутся, и нанимателю придётся пробовать в другой раз. Попытки предсказать, что придётся по душе этим ксеносам, и поиск подходящих подношений стали чем-то вроде искусства в преступном мире, а «совершенно точно приемлемые» дары продаются на чёрном рынке за бешенные деньги. Что эннулиане делают со своими «заработками» – ещё большая тайна, но приняв дар, ксеносы будут оберегать его больше, чем вольный торговец – свой патент. Многие считают тягу эннулиан к разным побрякушкам ребячеством, но некоторые члены Ордо Ксенос с беспокойством гадают, не кроется ли за такими запросами более зловещий смысл.

Если преступникам не так просто заручится поддержкой эннулиан, то еретики в последние годы достигли в этом больших успехов. Всё больше эннулианских шак сражается плечом к плечу с силами Архиврага, а размеры таких банд увеличиваются. То, что еретики с радостью нанимают ксеносов всё более и более очевидно. Хотя раньше эннулиане были лишь мелким эпизодом в завоевании Каликсиды, ныне они стали опасной марионеточной расой, брошенной против царства Императора. Фанатичная ненависть к Империи ослепляет эннулиан и может постепенно склонить их к вечному служению Хаосу.



Воин-эннулианин								
ВВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
33	37	31	29	33	47	38	35	22
Количество ран: 12				Скорость: 3/6/9/18				
Общий ВВ: 2				Броня: рясa с капюшоном (руки 1, торс 1, ноги 1)				

Умения: «Бдительность (Вос)», «Запретное знание (Ксеносы (Инт))», «Лазанье (Сил)», «Уклонение (Лов)», «Язык (Низкий готический, Эннулианский) (Инт)».

Таланты: «Метательное оружие (Примитивное)», «Ненависть (Империи)», «Ортопраксия», «Оружие ближнего боя (Примитивное)», «Основное оружие (Лазерное, Стаб)», «Пистолеты (Лазерные, Стаб)», «Стальные нервы», «Экзотическое оружие (Скольный пистолет, Скользящая винтовка, Шепчущая нить)».

Особенности: «Маслянистая кожа» †, «Природное оружие (Кислотная слюна)», «Размер (Маленький)», «Токсичный».

† **Маслянистая кожа:** у энзулиан очень гладкая кожа — исключая разве что ладони и стопы. Энзулиане получают бонус +20 на попытки вырваться из *захвата*, а противник, держащий энзулианина в *захвате*, получает штраф -20 на тест, определяющий то, смог ли он нанести урон *захваченному*.

Броня: толстая ряса с капюшоном (считается как бандитский прикид — 1 очко *примитивной* брони на *торс, руки и ноги*).

Оружие: кислотная слюна (3 м., 1/-/-, 1к5, ББ 3), скользящий пистолет (20 м., 1/-/-, 1к10+1 Р, ББ 1, Маг 100, 2 ПД, Разрывное), скользящая винтовка (70 м., 1/3/-, 1к10+2 Р, ББ 1, Маг 100, 2 ПД, Разрывное), шепчущая нить (1к10+7 Р, ББ 4, Гибкое, Разрывное, бонус Силы учтён).

Снаряжение: патронташ, шесть кристаллов-боеприпасов, походная еда и фляга с напитком (и то и другое слегка ядовито для людей), ксеноаптечка, непонятное ксеноустройство (многоцелевой инструмент).

Уровень угрозы: Ксенос Минорис.

Скольное оружие

Возможно, такое оружие, что часто увидишь у энзулиан, — реликт их ныне почившей цивилизации. Скольное оружие заряжается небольшими кристаллами. При нажатии на спуск, оружие пропускает через кристалл мощный ток, и торсионным давлением откалывает от него маленький фрагмент. Такие осколки, вылетающие из ствола на высокой скорости, могут легко разорвать броню и впитаться в плоть. В разном оружии используются одинаковые кристаллы, что сильно упрощает перезарядку в бою.

Шепчущая нить

Ещё один признак того, что когда-то энзулиане были высокотехнологичной цивилизацией — это мономолекулярные шнуры, которые они используют как арканы или удавки. Это очень опасное оружие, но, кажется, только сами энзулиане могут пользоваться им без толстых защитных перчаток. Такая нить обладает максимальной дальностью поражения в один метр.

Таблица 5-2 «Оружие энзулиан»											
Название	Класс	Дист.	РО	Урон	ББ	Маг	Пер.	Спецправила	Вес	Цена	Доступность
Скольный пистолет	Пистолет	20 м.	1/-/-	1к10+1 Р	0	20	ПЛ	Разрывное	1 кг	2000	Очень редкие
Скольная винтовка	Основное	70 м.	1/3/-	1к10+2 Р	0	40	2 ПД	Разрывное	2 кг	5500	Очень редкое
Шепчущая нить	Рукопашное	1 м.	-	1к10+1 Р	4	-	-	Гибкое, Разрывное	0,5	500	Очень редкая

Из дневников инквизитора Фельмата Тельта: 770.М41

Меня часто обвиняют в том, что я неразборчив в средствах, которыми достигаю целей, но даже мне отвратительны чужаки. Чужакам нельзя доверять, ибо как можно довериться тому, кого ничто не связывает с человечеством? Планы ксеносов непостижимы, истинные устремления ксеносов неведомы.

К примеру, энзулиане — они будто бы одержимы идеей противостояния Вале Императора, но кто поручится за то, что это — в их природе? Они могут быть расой, поработённой и извращённой нашими Врагами, но что если они имеют собственные тайные и непостижимые замыслы? Есть ли у них вообще души, что могут быть прокляты? Я не вчера родился и знаю, что истина редко бывает так проста, какой кажется. Энзулиане — это чужаки, а считать, что понимаешь чужака — значит, отказываться от собственной человечности. Я знаю, что они сражаются против нас на стороне Хаоса — и этого достаточно, чтобы не позволять им жить дальше. Мне не нужно знать большего.

Поработители

Удовилищные поработители, также именуемые псиренами, креллами, доминаторами или кукловодами – должно быть, одна из самых больших угроз не только Империи, но всему живому. Само существование поработителей – зорко оберегаемый секрет, и лишь немногим избранным ведомо, что представляют собой эти существа, и какая ужасная судьба ждёт Империи, если они смогут одолеть человечество.

Хотя эти твари живут в Варпе, у них есть тела, которые могут появляться в материальном мире. Описания поработителей редки и отрывочны, но почти все говорят о парящих в воздухе готескных, формой похожих на луковицы, телах болезненных розово-коричневых цветов, со щупальцами, помогающими передвигаться, и цепкими жвалами, которыми поработители хватают добычу.

Среди схоластов Инквизиции нет единства в том, разумны ли поработители. Хотя можно счесть, что их действиями руководит разум, они никогда не пытаются общаться с кем-либо или использовать орудия. Для физического труда они привыкли применять психически контролируемых рабов – за что и получили своё название. Жертвы поработителей – безвольные марионетки, во всём покорные чужой воле и готовые без сомнения выполнить даже самый самоубийственный или еретический приказ. Такие рабы едва ли не опаснее самих ксеносов – тела последних уязвимы к обычному оружию, а вот убивать своих товарищей, пусть и ведомых чужой волей, решится не каждый.

Поработители путешествуют по течениям Имматериума. Их привлекают психические эманации живых существ – в особенности незащищённых псайкеров, которых они могут учуять за много световых лет. Обнаружив псайкера, три поработителя захватывают контроль над ним и начинают его болезненное преображение. Несчастный впадает в летаргию, а его тело несколько дней чудовищно искажается, превращаясь в живой портал – пульсирующую арку из изуродованной плоти, через которую трио поработителей вступает в тварный мир. Единожды появившись на планете, поработители начинают искать и преображать других псайкеров, призывая всё больше сородичей, что, как правило, предвещает конец этого мира.

Поработители способны подчинять живых существ своей воле – особенно псайкеров. Такие марионетки будут защищать новых хозяев и нападать на любого, кто ещё не был поработлён. Хотя некоторые способны сопротивляться воздействию ксеносов или даже в силах сбросить оковы столь чудовищного рабства, большинство жертв остаются марионетками до конца своих жалких жизней. Внешне пешки поработителей ничем не выделяются, но почти не следят за собой и тем, что едят, так что вскоре становятся больными и иссохшими на вид – впрочем, это само по себе может быть побочным эффектом от подавления воли.

Начавшееся заражение планеты поработителями очень сложно остановить – вскоре из Варпа вырвутся тысячи кошмарных созданий, подчинят своей воле миллионы, и обрекут мир на погибель. В Каликсиде поработители появляются очень редко, а миры, что становятся их жертвами, нередко экстерминируют, поскольку у Святых Ордосов нет иного средства остановить таких ксеносов, кроме как предать немедленной смерти всю планету. Лишь начав борьбу в самом начале вторжения, можно надеяться остановить Чуму поработителей и не дать ей охватить весь мир.



Поработитель								
ИВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Шип	Вос	СВ	Тов
21	-	26	39	20	51	49	67	03
Количество ран: 25				Скорость: 2/4/8/12				
Общий ИВ: 3				Броня: нет				

Умения: «Бдительность (Вос)+10», «Психическое чутьё (Вос)+20».

Таланты: «Благосклонность Варпа», «Пси-рейтинг 6».

Особенности: «Варп-врата» †, «Многорукый», «Парящий (3)», «Потусторонний», «Размер (Большой)», «Сверхъестественные чувства (15 м.)», «Создание Варпа» ††, «Странная физиология», «Страх (2)».

† **Варп-врата:** поработителям нужен портал, чтобы попасть в тварный мир из Варпа. Во-первых, поработитель должен пройти **очень тяжёлый (-20) тест «Психического чутья»**, чтобы найти на планете подходящего псайкера. Затем, три поработителя должны объединить на этом псайкере свои усилия. Один поработитель при этом предпринимает **один тяжёлый (-20) тест «Психического чутья»**, в котором ему помогают оба сородича. За каждую ступень успеха, псайкер получает один уровень *усталости*, от которого не может избавиться. Когда несчастный навсегда свалится без чувств, его тело начнёт превращаться в устойчивый портал для поработителей. Это займёт 1к10 раундов и позволит трём поработителям войти в тварный мир. Помните, что использовать эти врата могут только эти три поработителя. Когда дело дойдёт до уничтожения врат, считается, что у них двадцать ран, Выносливость 40 и нет брони. Закреть врата можно, лишь уничтожив их.



†† **Создание Варпа:** поработители никогда не вызывают психических феноменов.

††† **Порабощение:** эта психосила работает так же как «Доминирование», но, в случае успеха жертва может вырваться из-под контроля лишь с помощью нового **состязательного теста Силы воли** со штрафом -20. Поработив этой психосилой одну цель, поработитель может в начале следующего раунда взяться за следующую (ведущий должен фиксировать, какой поработитель управляет каким аколитом или NPC). Поработитель может отдавать приказы всем порабощённым, независимо от их количества, тратя частичное действие.

Психосилы (Пси-рейтинг 6): все малые психосилы, а также «Порабощение» †††, «Чтение разума», «Психический вопль» и «Устрашение».

Оружие: нет.

Броня: нет.

Уровень угрозы: Ксенос Терминус.

Идеи для приключений

- Отправившись по следу нечистого псайкера, аколиты обнаруживают целый ковен ведьм и колдунов, пытающихся создать безопасное убежище для себе подобных. Община привлекает внимание поработителей, и один или несколько нечистых становятся их жертвами и начинают превращаться во врата. Аколиты должны остановить псайкеров и не дать появиться порталам, иначе поработители хлынут на планету и подчинят своей воле всех обитателей.

- Инквизитор приказывает своим аколитам проанализировать доклады, говорящие о том, что верховный судья из местного отделения Адептус Арбитрес очень долго отходил от болезни и стал небрежен в работе. Оказывается, у судьи проявились слабые психические способности, из-за чего он пал жертвой поработителя, и сейчас медленно превращается во врата. Аколитами предстоит не только столкнуться с местными арбитрами, готовыми защищать обожаемого командира, но и справиться с последствиями ликвидации судьи, если она потребует.

Из дневников инквизитора Фельмата Тельта: 780.М41

Дрожащей рукой я пишу эти слова, ибо в одном знании о том, о чём я хочу рассказать, многие мои соратники-инквизиторы видят причину для казни. Однако я хочу, чтобы мои аколиты были готовы к опасностям, что могут им встретиться, и не были слепы к угрозе.

Мои коллеги-псайкеры не хотят даже говорить о поработителях, но я должен. Орда Ксенос знает, какими чудовищными способами эти существа проникают в материальный мир, и я разделяю их решимость превращать даже налёты на такие вторжения. Не хочу вдаваться в детали. Всё, что вам нужно знать — это то, что поработители представляют опасность, которой вы не можете и выразить, и их нужно уничтожать везде и повсюду любой ценой.

Я не нашёл никаких точных документов, что указали бы на древность или происхождение поработителей. Древние свитки описывают совершенно чудовищные тела — айцеобразные или похожие на бабочки. Более свежие легенды говорят о внешности поработителей как о несчастной насмешке над обликом человека. Что ещё хуже, некоторые непонятные тексты намекают на то, что Чужа поработителей пронеслась по галактике задолго до того, как человечество смогло по праву покарить её. Те же книги прощают повторение этой чужы. Лишь неизменная бдительность и вера в Императора позволяют нам не допустить этого кошмара. Пусть свет Золотого трона направляет и оберегает вас, ибо встреча с поработителями — это ваше последнее испытание.

Уничтожайте всех чудовищ любой ценой!

Генокрады

Генокрады – закованные в хитиновый экзоскелет хищные чужаки с четырьмя руками, увенчанными бритвенной остроты когтями, что способны пробивать даже самые толстые бронепластины. Генокрады враждебны всем прочим формам жизни, но иногда встречаются на космических скитальцах, которых заносит в Каликсиду. Эти скопища корабельных остовов бесконечно движутся по бескрайнему космосу. Нередко на них можно обнаружить образчики древних технологий, а также случайно попавших туда генокрадов – агрессивных созданий, думающих лишь об убийствах и размножении и терпеливо ждущих новых жертв. Вдобавок к острейшим когтям такие звери наделены невероятной скоростью и умением вести ближний бой. Они наносят удары с быстротой молнии, и с рукопашной способны одолеть почти любого врага.

Кроме того, генокрады способны общаться друг с другом, благодаря чему-то вроде единого гештальт-сознания или «разума выводка», что позволяет группам таких чудовищ действовать в смертоубийственном согласии. Генокрады довольно умны, способны продумывать свои действия, устраивать коварные засады и ловушки и ловко скрываться из виду перед тем, как нанести удар.

Эти ксеномонстры получили своё название за присущую им ужасную способность заражать собственным генетическим материалом тела своих жертв – так генокрады размножаются. Зараженные попадают под психический контроль генокрада и становятся преданными чудовищу марионетками, что будут порождать мерзких гибридов, которые, в свою очередь, могут породить новых чистокровных генокрадов. Неудивительно, что Ордо Ксенос считает заражение генокрадами угрозой высокого порядка.

Многие пустоходы сталкивались с дрейфующим среди звёзд космическим скитальцем, кишашем генокрадами. Обычно мало кто переживает такие столкновения. Некоторым удаётся выбраться со скитальца живыми и прихватить необычный «груз», но Имперский Флот и Инквизиция пытаются держать такие случаи под контролем. Даже один генокрад может посеять страшный хаос прежде чем будет обнаружен и уничтожен. Вечная бдительность – девиз Линейного флота, ибо, хоть генокрадов и считают жуткими и опасными, это далеко не самые страшные «пассажиры» космических скитальцев.

Генокрад								
БВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Гов
65	-	55	60	12 ₆₀	27	56	45	-
Количество ран: 16				Скорость: 12/24/36/72				
Общий БВ: 6				Броня: нет (всё по 4).				

Умения: «Бдительность (Инт)+10», «Бесшумный шаг (Лов)», «Лазанье (Сил)+10», «Плаванье (Сил)», «Скрытность (Лов)», «Уклонение (Лов)+10».

Таланты: «Амбидекстрия», «Бесстрашие», «Молниеносная атака», «Молниеносные рефлексy», «Подскок», «Поцелуй генокрада» †, «Сокрушительный удар», «Сопротивляемость (Психосилы, Холод, Яды)», «Стремительная атака», «Трудная мишень», «Шаг в сторону».

Особенности: «Многорукий», «Ночное зрение», «Потусторонний», «Природная броня (4)», «Природное оружие (Когти)», «Сверхъестественная Ловкость (×2)», «Сверхъестественная скорость», «Страх (2)», «Улучшенное природное оружие».

† **Поцелуй генокрада:** в пасти генокрада расположен яйцеклад, с помощью которого он может вживлять свою чужеродную ДНК в тела жертв в виде паразитов, что могут вырасти в гибридов человека и генокрада. Со временем группа гибридов начнёт порождать чистокровных генокрадов – так эти чудовища проникают в человеческие общества.



Описание масштабного заражения лежит за пределами возможностей этой книги, но общие рамки таковы: укушенная генокрадом жертва должна пройти **средний (+0) тест Выносливости** или станет носителем его ДНК. Став носителем, жертва будет заботиться о растущем в ней гибриде, как о родном ребёнке. Гибрид родится через несколько месяцев. При помощи **очень тяжёлого (-30) теста «Медики»** можно удалить генокрадскую скверну, но это требует высокотехнологичного медицинского оборудования и недели ухода.

Броня: нет (всё по 4).

Оружие: когти (1к10+7, БВ 7, Разрывное, бонус Силы учтён).

Снаряжение: нет.

Уровень угрозы: Ксенос Майорис.



Идеи для приключений

- Культ логиков, что исповедует техноересь прогрессизма, добыл генокрада и изучает его, надеясь найти способ применять чужацкое ДНК в своих целях. Узнав об их замыслах, аколиты отслеживают логиков и настигают их на одинокой станции в выдолбленном астероиде. Несколько сервиторов и автоматические системы защиты преграждают путь слугам Инквизиции. Справившись с этой стражей, аколиты обнаруживают, что станция безмолвна и мертва. Они натываются на разорванные трупы павших в жестоком бою, но тел куда меньше, чем должно было быть. Аколитам предстоит выяснить, что произошло на станции, куда делись оставшиеся культисты и где их генокрад. Возможно, ксенос оставался в неволе совсем недолго...
- У инквизитора, котором служат аколиты, просят помощи Адептус Арбитрес – одна из банд улья Волг становится всё сильнее и сильнее, и судьи ничего не могут с этим поделать. Аколиты отправляются на расследование, и обнаруживают, что преступники из пресловутой банды выглядят и ведут себя очень странно. У них бледная, восковая кожа, а их излюбленное место встреч – паровые туннели под мануфактуром. Аколиты проникают в эти туннели и обнаруживают, что бандиты стали жертвами мерзкого ксенозверя – генокрада, что только начинает овладевать умами тех, кого заразил своим ДНК. Преступники и их чудовищный «покровитель» должны быть уничтожены, иначе улей Волг станет жертвой либо ксенозаражения, либо масштабного вооружённого вмешательства Ордо Ксенос.
- Аколиты расследуют дела одного из каликсидских отделений Дома зверей, как получают доклад из местного участка Арбитрес. Стражи порядка задержали группу охотников, что пытались контрабандой провезти на планету «неизвестный ксеноорганизм». Арбитры запечатали чудовище в криокапсуле в одном из своих хранилищ. Прибыв в участок, аколиты видят, что арбитры перебиты до последнего человека – но не разорваны на куски, а застрелены. Что ещё хуже – хранилище открыто, а ксенос пропал. На нескольких пиктах видно четырёхрукое существо с острыми когтями. Теперь у аколитов две проблемы. Во-первых, в участок прибыли группы быстрого реагирования Арбитрес, обвиняющие в учинённой резне самих аколитов. Во-вторых, открыть хранилище мог лишь кто-то, обладающий высоким уровнем допуска...

Из дневников инквизитора Фельрота Гельта: 806.M41

Редко мне выпадает... удовольствие работать с другим инквизитором. Обычно каждый из нас окружен лишь соратниками и аколитами, но одинок в своём могуществе и ответственности перед Императором. Меня разыскал инквизитор Воген – умный и любопытный молодой член Ордо Ксенос. Думаю, что в иных обстоятельствах мы могли бы стать друзьями, но бремя долга не оставляло время на общение. Появление Вогена не принесло мне ничего, кроме забот. Аколиты, его и мои, вечно ссорились и задирали друг друга, его методы противоречили всему моему опыту и подготовке, и я не раз задавался вопросом, стоят ли сведения, которыми он поделился, всех сопутствующим им хлопот. То, что рассказал Воген, привело нас к капитану Раулю Сендеттиану, вольному торговцу, чья хартия была столь же древней, сколь ограниченной. «Возносящаяся гордость», корабль Сендеттиана стоял в орбитальных доках над Сибеллусом – по словам Вогена это судно недавно сталкивалось с космическим скитальцем на рубежах имперского космоса. Хотя мой коллега возражал против применения бак-псайкеров, я переубедил его – мы шли на корабль вольного торговца, а это не то место, где можно позволить себе самоуверенность.

Предосторожности оказались излишними – корабль сам по себе был не опасен, а капитан и экипаж вели себя рассеянно и отстранённо. Один из людей Вогена, бывший гвардеец, обладавший выдающимся количеством шрамов, бionicеских протезов и гнева по отношению ко всем врагам Человечества, обработал капитана и подчинил корабль себе. В трюмах «Гордости» мы нашли приз, достойный наших усилий – длинные ряды недавно использованных матовых криокамер. Мои бак-псайкеры тихо и отчаянно стонали, чувствуя пятнающую трюмы скверну. Здесь было что-то нечестивое и холодное, как сам космос, и это что-то поджидало нас. Подробности мы узнали от капитана. Методы Вогена, что провёл допрос, могли быть, на мой взгляд, грубыми и неизящными, но не могу не признать – они принесли плоды. Как и боялся Воген, вольный торговец и его люди действительно высаживались на космический скиталец – остов «Небесного героя», потерянного в M32.

На борту скитальца Сендеттиан столкнулся с ксенохищниками – нечестивыми, шестилапными тварями, известными как генокрады. Немалой кровью ксеносов удалось заманить в трюмы корабля, погрузить в криосон и доставить богатому покупателю на Синтиллу. Из рук и руки перешли миллионы тронов – это было искушение, которому обедневший Сендеттиан не мог сопротивляться. Имя и описание покупателя совпали с материалами по моим собственным расследованиям, касающихся Дома зверей – раскинувшейся по всему сектору тайной сети гладиаторских арен и ячеек контрабандистов, что перевозят запрещённых ксеносов. Впрочем, Воген был убежден, что на Синтилле ведётся более крупная игра. Он назвал несколько имён прославленных и заслуженных инквизиторов из Ордо Ксенос, что разделяли его точку зрения. Мы рассорились, и, в конце концов, я забрал своих аколитов и оставил Вогена ломать голову над чем ему будет угодно, а сам взялся за Дом зверей – эту добычу я собирался поймать, не дав им замести следы.

Расставшись с инквизитором Вогеном я приложил все силы к тому, чтобы найти генокрадов. Дом зверей – коварный и богатый противник, но в итоге я и мои аколиты очистили их арены прометием, болтером и хеллганом. Нам повезло – когда мы прибыли, генокрадов ещё не выпустили из клеток, и наши огнемёты смогли безнаказанно обратить их в пепел. Бак-псайкеры кипели и дрожали, отзываясь на предсмертные психические крики ксеносов. Впрочем, наша победа была неполной – одна из клеток оказалась пустой, одного генокрада не хватало. Если Император милостив ко мне, этот ксенос давно мёртв – пал жертвой пристрастия Дома зверей к гладиаторским боям. Долгими ночными часами я молюсь, чтобы это было так.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ: чужак-хищник, хищник/трупоед, Ксенос Майорис.

ОБЪЯСНЕНИЕ: у быстрых как молния и невероятно сильных генокрадов шесть конечностей и когти, способные пробивать даже самую прочную броню. Они хитры и коварны, так что полагайтесь на свои ауспексы, особенно находясь в замкнутых пространствах или местах, где много укрытий.

НАСТАВЛЕНИЕ: отгоняйте их огнемётами и поражайте залпами благословенных болтеров. Уничтожайте этих чудовищ на расстоянии или готовьтесь продать свою жизнь подороже, если они подберутся к вам.

Ликторы

Ликторы движутся впереди тиранидских роев и первыми встречают сопротивление местных форм жизни. Это организмы-разведчики, что предвещают прибытие колоссальных ульев, так что не стоит удивляться тому, какое значение Ордо Ксенос придаёт каждой встрече с ликторами. До сих пор нет ни одного достоверного доклада о ликторах на территории Каликсиды. Впрочем, ходит немало слухов и легенд о таких чудовищах, что якобы уже давно изучили внешние рубежи сектора.

Имперские солдаты чаще называют ликторов «пугачами» или «богомолами-переростками». Гвардейцы боятся ликторов, зная их умение устраивать засады и убивать – когда солдаты начинают пропадать один за другим, а то и целыми группами, боевой дух падает ниже некуда. Ликторы предпочитают бить из засады, но такое могучее чудовище способно в одиночку расправиться с целым отделением. Ликторы очень умны, наделены острыми чувствами и способны заметить добычу с огромного расстояния.

Такие ксенотвари способны выживать в самых неблагоприятных условиях, что делает их несравненными хищниками. Ликтор оставляет за собой феромонный след, что привлекает других тиранидов. Обнаружив многочисленную добычу, зверь выпускает больше феромонов, тем самым привлекая больше тиранидов. Кроме того, ликторы обладают целым арсеналом биооружия – богомолородными клешнями, ядовитыми когтями, зазубренными впивающимися крючьями и плотоядными усиками, с помощью которых чудовища могут поглощать мозг жертвы, получая её недавние воспоминания и генетическую информацию. Массивные лапы ликторов покрыты острыми сегментами хитина, а когти выделяют губительный яд-гемотоксин. Самое необычное оружие ликторов – крючья. Они созданы из углеродного хитина, остры как моноклинки, и крепятся на длинных, но крепких мускулах, растущих между ребер. Резкий мышечный спазм может выбросить такой крюк и позволить ликтору обездвигнуть жертву на большом расстоянии. Кроме того, порой ликторы используют это оружие, чтобы невероятно быстро взбираться по отвесным вертикальным стенам.

Ликторы покрыты крошечными хамелеоновыми чешуйками, что могут менять цвет и текстуру, подстраиваясь под окружение. Благодаря этому ликторов очень сложно заметить, кроме как с близкого расстояния. Тело чудовища почти не испускает тепла и способно оставаться неподвижным целыми днями, а потому легко может обдурить устройства, засекающие энергию или движение.

Ликтор								
ВВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
65	-	12 ₆₃	60	10 ₅₀	25	8/ ₄₅	45	-
Количество ран: 25				Скорость: 6/12/18/36				
Общий ВВ: 6				Броня: нет (голова 2, руки 2, торс 2, ноги 2).				

Умения: «Акробатика (Лов)», «Бдительность (Вос)+10», «Бесшумный шаг (Лов)+20», «Выживание (Инт)+20», «Выслеживание (Инт)+20», «Лазанье (Сил)+20», «Плаванье (Сил)», «Побег (Лов)+10», «Скрытность (Лов)+20», «Слежка (Лов)+20», «Уклонение (Лов)+10».

Таланты: «Амбидекстрия», «Бой вслепую», «Мастер рукопашной», «Меновнная реакция», «Молниеносная атака», «Молниеносные рефлексy», «Мягкое падение», «Неистовый натиск», «Обострённые чувства (Зрение, Вкус, Обоняние, Слух, Осязание)», «Подскок», «Сокрушительный удар», «Спринт», «Стремительная атака», «Танец смерти», «Трудная мишень», «Шаг в сторону», «Яростный натиск».



Особенности: «Впивающиеся крючья» †, «Коренастый», «Многорукий», «Ночное зрение», «Плотоядные усики» ††, «Природная броня (2)», «Природное оружие (Раздирающие когти)», «Размер (Огромный)», «Сверхъестественная Ловкость (×2)», «Сверхъестественная Сила (×2)», «Сверхъестественная скорость», «Сверхъестественное Восприятие (×2)», «Странная физиология», «Страх (2)», «Улучшенное природное оружие», «Хамелеоновая чешуя» †††, «Четвероногий».

† **Впивающиеся крючья:** ликтор может пытаться брать в захват врагов, находящихся в десяти метрах от него. За каждую победу в состязательном тесте Силы, предпринятом в ходе захвата, жертва придвигается к ликтору на один метр, плюс ещё на один метр за каждую ступень успеха. Кроме того, существо получает умение «Лазанье», если ещё не имело его, и бонус +20 к тестам «Лазанья».

†† **Плотоядные усики:** это существо получает таланты «Калечащий удар» и «Верный удар», когда сражается с врагами, принадлежащих к виду, представителей которого оно уже убивало. Кроме того, ликтор предоставляет эти таланты всем остальным тиранидам в десяти метрах от себя, сражающихся с такими же врагами, даже если эти тираниды не отвечают требованиям этих талантов. Кого ликтор уже встречал и убивал – решать ведущему.

††† **Хамелеоновая чешуя:** ликтор способен сливаться с окружающей листвой, отчего его становится почти невозможно заметить. Все тесты «Бдительности», предпринятые против ликтора, получают штраф -30. Ликтор может совершать тесты «Скрытности» за частичное действие, а не за полное, и может предпринимать такие тесты, даже если не него смотрят.

Броня: нет (голова 2, руки 2, торс 2, ноги 2).

Оружие: раздирающие когти (1к10+14 Р, Разрывное, бонус Силы учтён).

Уровень угрозы: Ксенос Терминус.



От: лорда-инквизитора Сайрелла Марка

9356.808.M41

Ордо Ксенос

Сегментум Ультима

Мысль дня: «уничтожая тело, мы всё ещё можем спасти душу»

Я отправляю это послание как предупреждение. Восточная окраина владений Императора страдает от омерзительной породы ксеносов, именуемых тиранидами. Я надеюсь, что те немногие факты, что мы собрали о том, как эти существа планируют свои вторжения и готовят их, помогут нам подготовиться к худшему. Если нам поведёт, сегментум Обскурус никогда не столкнётся с теми ужасами, что бушуют в сегментах Ультима и Пацификус.

Но Инквизиция не может верить в удачу — она должна полагаться на Императора и планирование. Я не могу выразить, как важно то, что любое появление ликтора — знак почти неминуемого скорого вторжения крупного тиранидского роя. Докладывайте о любой встрече с ликтором немедленно, и предпринимайте всё возможное, чтобы как можно быстрее истреблять этих богохульных чудовищ.

Слишком поздно, предупреждение пришло слишком поздно. Эти охотники уже здесь — мои исследования говорят, что один, вероятно, рыцарь в федридских лесах, а произошедшее на Морбессе не вызывает сомнений. Мы должны действовать немедленно!

Я слею за послания Имперской Гвардии и Адентус Астралес. Мы должны просить помощи немедленно и собрать все возможные силы — в том наш единственный шанс. Не сомневаюсь, что мои доблестные коллеги из Президо поднимут меня на смех и укажут, что у меня нет доказательств... но если мы будем тратить время на поиски подтверждений, то достигнем лишь конца.

Найдено в жилище санкционата
Фаррона, непосредственно перед его казнью,
814.M41

Орки

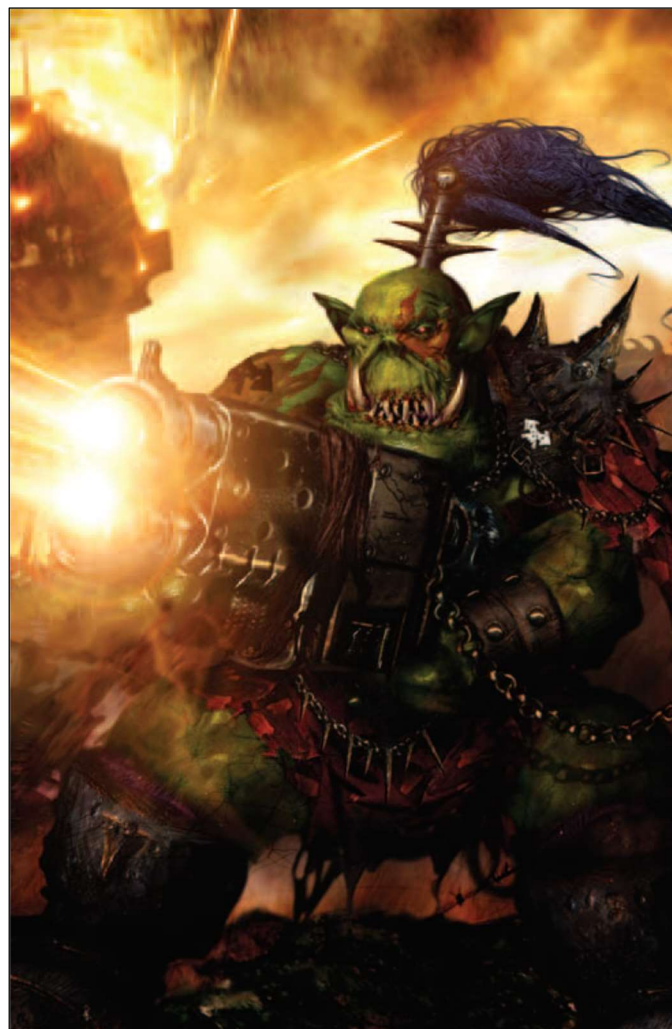
Орки – раса воинственных варваров, что отравляет своим существованием целые регионы галактики. В неведомых уголках космоса, возносясь и погибая, целые державы зеленокожих ведут войны против рас, о которых в Империуме и не слышали. Орки настолько свирепы и многочисленны, что собравшись воедино, смогли бы стереть все прочие расы с лица галактики и покрасить её в зелёный цвет. К счастью, этих ксеносов губит собственная воинственность – орки сражаются друг с другом не меньше, чем с другими расами, а их империи, как правило, гибнут от внутренних распрей и междоусобиц, ещё не успев окрепнуть и превратиться в угрозу для иных обитателей галактики. Впрочем, иногда среди орков появляется особенно могущественный вождь, наделённый силой и умом, что позволяют ему добиться от непокорных зеленокожих повиновения и обрушить их орды на миры иных рас. Так появляется *война!*. *Война!* – это вторжение орков, которое, если дать ему время набрать силу, будет опустошать целые сектора.

В Каликсиде ещё не случалось масштабных войн с орками, но они всё равно встречаются здесь, ибо ни один сектор в галактике не может считать себя защищённым от зелёной угрозы. Многие миры, даже те, которые власть имущие считают безопасными, таят в себе орков. Обычно зеленокожие живут малочисленными дикими племенами, что редко досаждают местным. Обнаружив таких «соседей», правители планеты посылают против орков многочисленные части СПО, чтобы подавить эту угрозу превосходящими силами. Империум знает, что бывает, если дать горстке «почти безвредных» ксеносов выжить, ибо орки способны плодиться с ужасной скоростью.

Также встречаются миры, где зеленокожих намного больше; целые племена ведут войны, сражаясь верхом на огромных диких кабанах или колоссальных ящерах-скивготах. От такой опасности нельзя отмахнуться – орки быстро развиваются, и вчерашние варвары с дубинками через одно или два «поколения» будут запускать в космос собранные из чего попало космические корабли и вторгаться на чужие планеты. Плотно заселённые орками миры стараются вычищать силами местной Имперской Гвардии, если это возможно. Это непростая задача, ведь орочьи споры могут годами пролежать в земле, прежде чем прорасти новыми орками. Одна из таких планет – Ганф Магна, мир густых джунглей, где, невзирая на все усилия Имперской Гвардии, орочья популяция возрождается каждые несколько лет.

Крупные вторжения орков порой приходят из соседнего сектора Скарус, что куда больше страдает от зеленокожих и служит живым примером того, как глупо оставлять заведшихся орков без внимания. Орки появляются в Каликсиде на космических скитальцах или метеорах. Скитальцы – это исполинские скопления космического мусора и обломков, нередко состоящие из множества потерпевших крушение кораблей, то и дело входящие в Варп и выходящие из него. Если скиталец проходит мимо заражённого орками мира, они пускают в ход примитивные притягивающие лучи и телепортаторы, чтобы задержать его подольше и набить внутрь побольше зеленокожих. Оказавшись на борту, механики (орки, наделённые врождёнными способностями к конструированию) и чудилы (орки-псайкеры) направляют скитальца в Варп, приводят его в соседние системы, где можно воевать и грабить. Вокруг космических скитальцев нередко кружат целые рои метеоров – выдолбленных изнутри астероидов с двигателями, что служат оркам десантными капсулами или штурмовыми катерами. Иногда метеоры путешествуют сами по себе, запущенные в космос мощными метательными машинами. Метеоры почти неуправляемы, но если такой врежется в обитаемый мир, а несколько орков переживёт посадку и сможет подраться, то все будут счастливы.

Появление космических скитальцев и метеоров – очень тревожный знак для власть имущих Каликсиды, требующий вмешательства линейного флота сектора и размещения множества полков Имперской Гвардии.



Физиология орков

Организм орков наделен чертами, как животных, так и грибов. Именно это делает их столь живучими и странными существами. В крови у них водоросли, что позволяет ранам затягиваться намного быстрее. Именно водоросли делают орков зелёными и почти неубиваемыми.

Орки размножаются, выпуская споры, что падают на землю и созревают. Когда орк погибает, его тело испускает десятки спор, что будут расти под землей. Такие коконы могут породить гретчинов, скиггов или обычные грибы – зависит от условий среды. Немало созревших коконов выпустят на волю полноценных орков.

Общество и кланы орков

Орки верят, что прав тот, кто сильнее, и что сила приносит уважение. Эти установки определяют всю психологию зеленокожих – их вожди, будучи крупнее и сильнее остальных, насаждают свою власть тумаками и громогласными угрозами, а не хитрыми планами и обаянием. Орки живут ради войны, и нередко собираются в ватаги, совместно ищущие самых больших и жестоких битв. Такую группу возглавляет вожак – ноб – а составляют её самые надёжные и близкие союзники (а также множество гретчинов-приспешников и других подпевал). Самые крупные и могущественные нобы собирают множество ватаг в одну большую банду и становятся воеводами. Банды иногда вливаются в крупные племена, а собравшиеся вместе племена образуют огромное воинство вторжения, именуемой *войной!*. Кроме того, у орков есть кланы, каждый из которых воплощает свою сторону орочьей философии (если можно так сказать) и культуры. Обычно каждый орк принадлежит к одному из кланов, но это никак не влияет на принадлежность к племени.



Зубы

Основа орочьей экономики – это их зубы (или, как выговаривают это слово сами орки, «жубы»). Не любые зубы – только клыки, что растут у орков и периодически выпадают. Зеленокожие могут поменять зубы почти на всё, что угодно – от рубилы и стрелялы до боевого байка или багги – так работает их примитивная экономика. Само собой, поскольку орочьи «деньги» буквально растут у орков, то славная драка – это отличный способ немного разбогатеть или – проиграв – обеднеть.

Орксары

Не каждый орк принадлежит к банде или племени. В зеленокожем «обществе» бывают свои отбросы – орки, которым больше нравится грабить и наживаться, чем воевать. Их называют орксарами и понторезами – это изгнанники, налётчики, бандиты и наёмники, за которыми тянется хвост дурной славы, и которые продают свои услуги тем, кто больше заплатит, будто то другие зеленокожие или люди («людишки», как говорят сами орки). Впрочем, насилие – важная часть в жизни любого орка, неважно, насколько жадного или авантюрного, так что договоры с орксарами ненадёжны и длятся лишь до тех пор, пока у нанимателя не кончатся деньги или пока зеленокожим не захочется подраться.

Некоторые дальние миры Каликсиды – особенно, расположенные на границе с сектором Скарус – страдают от орксаров, что нападают, грабят и сжигают колонии дотла в поисках добычи. Говорят, что некоторые миры втайне договорились с зеленокожими и платят им дать в обмен на мир. Некоторые орксары немало разбогатели на этом.

Орки-бойцы

Большинство орков – это обычные бойцы, простые пехотинцы, что составляют ударную мощь любой зелёной орды. Это не вожди и не командиры – такая роль отведена нобам – но не слуги и не рабы, ибо это положение уготовано гретчинам. У бойцов есть ровно одна цель и одна причина существовать – война. Оркам неважно, где или против кого драться – если достойного врага рядом не окажется, они будут с радостью воевать друг с другом.

Орки-бойцы – дюжие, крепкие ксеносы с грубой зелёной шкурой. Выпрямившись во весь рост, боец достигнет шести-семи футов, но почти все орки немного сутулятся. Их звериные, почти свиньи морды приметны круглыми красными глазами, выступающими челюстями и длинными клыками. Черепа у орков толстые, руки – длинные, как у обезьян, а торсы перевиты мускулами. Обычно бойцы носят выдавшую виды одежду и броню, собранную из разного мусора, который они смогли найти или украсть. Вооружаются бойцы обычно свинцёмётами – либо грубыми и громкими пистолетами, либо ещё более громкими винтовками.

Орк-боец								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Шит	Вос	СВ	Тов
37	19	46	8/44	30	24	32	26	21
Количество ран: 12				Скорость: 3/6/9/18				
Общий ББ: 8				Броня: флак-броня (торс 2)				

Умения: «Запугивание (Сил)».

Таланты: «Бугрящиеся бицепсы», «Железная челюсть», «Истинная стойкость», «Крепкий», «Неистовый натиск», «Оружие ближнего боя (Цепное, Примитивное)», «Основное оружие (Примитивное, Стаб)», «Пистолеты (Примитивное, Стаб)», «Сокрушительный удар», «Уличный боец».

Особенности: «Жестокий натиск», «Коренастый», «Сверхъестественная Выносливость (×2)», «Чувство локтя» †.

† **Чувство локтя:** все орки – латентные псайкеры, и эта способность тем сильнее, чем больше вокруг других зеленокожих. Большая орда орков становится почти бесстрашной. За каждого дополнительного орка в пределах десяти метров, орк получает бонус +10 к тестам Силы воли, предпринятым для сопротивления страху и подавлению огнём.

Броня: флак-броня (торс 2).

Оружие: пуляло (20 м., 1/3/-, 1к10+4 У, ББ 0, Маг 18, ПД, Неточное, Ненадёжное) или стреляло (60 м., 1/3/10, 1к10+4 У, ББ 0, Маг 30, ПД, Неточное, Ненадёжное), рубило (1к10+5 Р, ББ 2, Разрывное, Несбалансированное, бонус Силы учтён).

Снаряжение: блестящие штуки, очень-очень маленький сквиг.

Уровень угрозы: Ксенос Минорис.



Нобы

Орки не верят ни в наследственную аристократию, ни в дарованное свыше право. Они считают, что сильные должны править слабыми, а потому вожди зеленокожих – это всегда самые большие, самые крепкие и самые воинственные из орков. Такие «нобили» или «нобы», как их называют сами орки, постоянно сражаются, вечно подтверждая своё положение, чтобы обезопасить себя от ретивых юнцов, нацелившихся на их места. Свою власть они утверждают, колотя или убивая обычных орков и гретчинов. Нобы командуют небольшими бандами – в каждую входит несколько ватаг – и ведут войны друг с другом до тех пор, пока один не одолеет всех соперников и не станет воеводой. Нобы дают обычным оркам и гротам пример, бросаясь в самую гущу битвы и отвешивая подчинённым тумаки, чтобы «подбодрить» их. В бою против людей нобы достигают новых вершин свирепости и наслаждаются, пытаясь разрушать и опустошать всё вокруг – для этого у них есть огромное и могучее оружие – а также играть со своими врагами до тех пор, пока не надоест – тогда их просто убивают.

Орк-ноб								
ВВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Цнт	Вос	СВ	Тов
46	19	8/49	8/47	39	29	34	32	34
Количество ран: 21				Скорость: 3/6/9/18				
Общий ВВ: 8				Броня: флак-броня (торс 2)				

Умения: «Командование (Тов)+10», «Запугивание (Сил)+10».

Таланты: «Аура власти», «Бугрящиеся бицепсы», «Железная дисциплина», «Железная челюсть», «Истинная стойкость», «Крепкий», «Молниеносные рефлексy», «Неистовый натиск», «Оружие ближнего боя (Цепное, Примитивное, Силовое)», «Основное оружие (Примитивное, Стаб)», «Пистолеты (Примитивные, Стаб)», «Сокрушительный удар», «Уличный боец».

Особенности: «Жестокий натиск», «Коренастый», «Размер (Большой)», «Сверх. Выносливость (×2)», «Сверхъестественная Сила (×2)», «Страх (1)», «Чувство локтя» †.

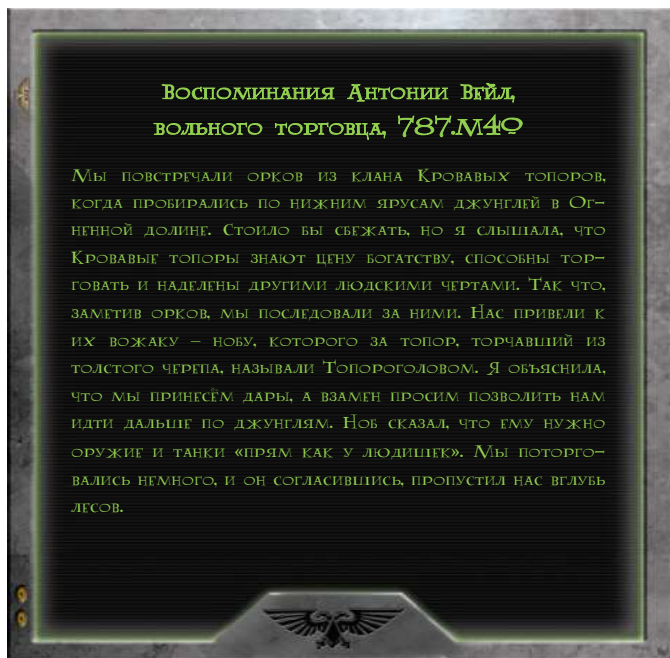
† **Чувство локтя:** все орки – латентные псайкеры, и эта способность тем сильнее, чем больше вокруг других зеленокожих. Большая орда орков становится почти бесстрашной. За каждого дополнительного орка в пределах десяти метров, орк получает бонус +10 к тестам Силы воли, предпринятым для сопротивления страху и подавлению огнём.

Броня: флак-броня (торс 2).

Оружие: пуляло (20 м., 1/3/-, 1к10+4 У, ББ 0, Маг 18, ПД, Неточное, Ненадёжное) или стреляло (60 м., 1/3/10, 1к10+4 У, ББ 0, Маг 30, ПД, Неточное, Ненадёжное), рубило (1к10+9 Р, ББ 2, Разрывное, Несбалансированное, бонус Силы учтён). Особенно хвастливые нобы используют стильные стволы.

Снаряжение: 2к10 орочьих зубов, блестящие штуки; у некоторых везучих нобов есть ручные боевые сквиги.

Уровень угрозы: Ксенос Майорис.



Из дневника инквизитора Фельрота Гельта:

Все мои встречи с орками сопровождались риском и насилием. Они – звери, и мы не должны забывать об этом. Говорят, что орки обладают неким примитивным пониманием технологий. У меня была особенно непростая схватка с ними в 717.M41. Мы заканчивали исследование некоторых обычаев, принятых на Култе, когда у нас резко пропала связь с ожидавшим на орбите кораблём. Мы решили отступить к космопорту, но, приблизившись, обнаружили, что всё поселение уже охвачено боями. Изрыгающие дым и вонь десантные суда и реактивные корабли выбрасывали на поверхность зеленокожих целыми волнами. Если мы хотели сбежать, нам нужно было действовать быстро.

Пробиваться через улицы, не сталкиваясь с орками, оказалось непросто, и каждый бой переходил в жестокую рукопашную. На пути в космопорт я потерял трёх отважных аколитов. Мы добрались до посадочной площадки, где нашли лишь орочий корабль, заправленный и готовый к взлёту. Что было дальше – уже совсем другая история...

Гретчины

Гретчины или гроты – это одна из самых многочисленных подрас зеленокожих. Эти трусоватые, слабосильные и несчастные создания существуют лишь для того, чтобы орки над ними издевались и эксплуатировали. Гроты со всей готовностью, что находят в себе, служат хозяевам, бегая туда-сюда и делая всё, что скажут орки, подгоняемые страхом и благоговением.

Гретчины уступают своим сородичам-оркам ростом почти вдвое. Во многом, их физиология (но не телосложение) схожа с таковой у других зеленокожих. У гротов лысые, шишковатые головы с широкими ушами и челюстями, полными острых зубов (вместо больших клыков).

Гретчинам ведомо чувство самосохранения. Они проявляют его по-разному – то прячутся и убегают, то убегают и прячутся. Гретчины хитры, подлы и коварны – они часто говорят, что если уж собираешься пырнуть врага ножом, то пырай лучше в спину.

В любой орочьей шайке наверняка будут и рабы-гретчины, что сопровождают своих хозяев на войне. Гретчины носят грузы, бегают по поручениям и стоят на страже, пока истинные орки занимаются настоящими военными делами.

Гретчин								
БВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
18	34	18	2/19	36	33	37	22	24
Количество ран: 7				Скорость: 4/8//12/24				
Общий БВ: 2				Броня: нет				

Умения: «Бесшумный шаг (Лов)», «Выслеживание (Лов)», «Поиск (Инт)», «Скрытность (Лов)», «Уклонение (Лов)».

Таланты: «Обострённые чувства (Слух)», «Оружие ближнего боя (Примитивное)», «Основное оружие (Примитивное, Стаб)», «Пистолеты (Примитивные)».

Особенности: «Размер (Маленький)», «Сверхъестественная Выносливость (×2)», «Чувство локтя» †.

† **Чувство локтя:** все гретчины – латентные псайкеры, и эта способность тем сильнее, чем больше вокруг других зеленокожих. Большая орда гретчинов становится почти бесстрашной. За каждого дополнительного орка (*не ошибка перевода*) в пределах десяти метров, гретчин получает бонус +10 к тестам Силы воли, предпринимаемым для сопротивления *страху* и *подавлению огнём*.

Броня: нет.

Оружие: пуляло (20 м., 1/3-, 1к10+4 У, ББ 0, Маг 18, ПД, Неточное, Ненадёжное), нож-засапожник (1к5+1 Р, Примитивное, бонус Силы учтён).

Уровень угрозы: Ксенос Минима.



Идеи для приключений

- Гроты в вентиляции! Вернувшись с прошлого задания, где пришлось иметь дело с зеленокожими, аколиты садятся на корабль и отправляются выполнять новые приказы. Им неизвестно, что на борт проникла шайка гретчинов, собирающихся безобразничать. В самый неподходящий момент путешествия, важнейшие системы корабля отказывают. Аколитам предстоит выследить гретчинов, прежде чем они погубят и судно, и репутацию самих аколитов – в конце концов, никто не хочет, чтобы его обвела вокруг пальца такая зелёная мелюзга.
- Орки крупными силами напали на Култ, но многочисленным системам орбитальной защиты удалось немного отогнать их. Это дало некоторым гретчинам отличную возможность отомстить большому зеленокожим сородичам. Гроты украли бомбилу-истребилу и грохнулись на планету, угонив прямо в склад торпед. Теперь они с энтузиазмом «улучшают» найденные там торпеды. Это не было бы большой проблемой, если бы зеленокожая мелкота не могла нечаянно взорвать боеголовки, а склад находится на окраине крупного города. Аколитам предстоит взять склад штурмом и не дать гретчинам свершить свою месть.



Боевые сквиги

Сквигами называют необычных зверей, что плодятся там же где орки и служат органичной частью их экосистемы. Поро́д сквигов не счесть – имперские ксенологи уже почти бросили попытки их классифицировать. Некоторых сквигов используют в медицине, других – как живые маслѐнки, а очень многие идут в пищу. Однако самый любимый орками способ применять таких зверей – это натравить их на врагов, и никакие сквиги не сыграют эту роль лучше боевых.

Термин «боевой сквиг» объединяет все виды агрессивных грибо-зверей, которые орки применяют примерно так же, как люди – особенно злобных собак. Больше всего «прославлены» жадные лицекусы, названные так за свою склонность жадно кусать врагов за лица. Менее известные, но не менее опасные породы – это слюнявые клацалки и свиноголазые прожоры.

Боевой сквиг – это, в основном, пасть, а его пасть – это, в основном, зубы. Большинство сквигов – низенькие, толстые, крепкие создания, едва двух-трѐх футов ростом, передвигающиеся, то пошатываясь, то подпрыгивая на двух мощных лапах. У всех без исключения боевых сквигов волчий аппетит, а желудки могут вместить невероятное количество пищи.

Боевой сквиг								
ВВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Гов
35	-	34	4/22	33	10	28	28	-
Количество ран: 12				Скорость: 3/6//9/24				
Общий ВВ: 4				Броня: нет				

Идеи для приключений

• Знаменитый ксенолог Харас Данн, что каталогизировал флоту и фауну джунглей Кварна, бесследно пропал. Данн – уважаемый член Инквизиции, а Ордо Ксенос отчаянно стремится заполучить плоды его трудов, что он проводил в одиночку перед самым исчезновением. Аколитов посылают в джунгли, чтобы разыскать ксенолога – живым или мѐртвым – и добыть результаты исследований. Увы, джунгли кишат свирепыми сквигами, а останки Данна могут быть в желудке любого из них.

Умения: «Бдительность+10 (Вос)», «Выслеживание+10 (Инт)».

Таланты: «Неистовый натиск».

Особенности: «Зверь», «Природное оружие (Зубы)», «Сверхъестественная Выносливость (×2)».

Оружие: зубы (1к10+6 Р, Разрывное, Примитивное, бонус Силы учтѐн).

Уровень угрозы: Ксенос Минима.



Орочье оружие

Пуляло

Так называется самый обычный орочий огнестрел – короткоствольный, крупнокалиберный пистолет, что мог бы быть очень опасен на близкой дистанции, если бы орки умели стрелять чуть точнее. Пожалуй, от ударов стволами и рукоятками пулял погибло больше врагов, чем от их пуль.



Стреляло



Хотя ничто не может вытеснить из орочьего сердца любовь в рукопашной схватке, где можно рубить врагов направо и налево, многие также любят палить из громкого, шумного оружия, и

ничто не подходит им лучше стреляла. «Стреляло» – это собирательный термин для любых орочьих самопалов, предназначенных для ведения огня на ближних и средних дистанциях и способного выпускать целый шквал пуль, как только владелец нажмёт на спуск, привычно не думая о точности огня.

Стильный ствол

«Стильными стволами» называют самые стрелючие стреляла, которые любят самые хвастливые и невыносимые из орков – понторезы. Их оружие намного смертоноснее обычных стрелял, хотя похоже внешне. Многие понторезы приваривают такое оружие к своей примитивной бионике, добавляют новые стволы, прицелы и дальномеры – они не помогают зеленокожим лучше стрелять, зато позволяют чувствовать себя больше и умнее.

Стильный ствол может вести огонь снарядами или разрядами энергии, но не тем и другим одновременно. У стильных стволов случайное значение *бронейности*, ведь скорость полёта их поражающих элементов меняется с каждым выстрелом. Подобно стрелялам, стильные стволы имеют свойство «Неточное». Впрочем, использование прицельных приспособлений или бионики может помочь – оно не даёт бонусов на попадание, но лишает оружие свойства «Неточное».



Рубило

Даже безоружный орк остаётся опасным врагом, но орка редко встретишь безоружным. Обычно у зеленокожих всегда находится грубый тесак или топор – обычно все подобные штуки называют «рубилами», независимо от того, может ли определённый экземпляр рубить или лучше подходит для того, чтобы резать, кромсать, полосовать, ломать, крушить или разносить вдребезги. Рубило может быть и коротким мясницким ножом, и клинком, вроде мачете, и гудящей цепной пилой, что испускает облачка дыма или даже примитивным силовым мечом, собранным из металлического клинка да батарей.

Таблица 5-3 «Орочье оружие»

Название	Класс	Дист.	РО	Урон	ББ	Маг	Пер.	Спецправила	Вес	Цена	Доступность
Пуляло	Пистолет	20 м.	1/3/-	1к10+4 У	0	18	ПД	Неточное, Ненадёжное	2 кг	100 †	Скудная/Распростр.
Стреляло	Основное	60 м.	1/3/10	1к10+4 У	0	30	ПД	Неточное, Ненадёжное	4 кг	200 †	Скудная/Распростр.
Стильный ствол	Основное	100 м.	1/2/-	2к10 У или Э	1к10	20	2 ПД	Неточное, Ненадёжное, Перегрев	7 кг	1500 †	Редкий/Скудный
Рубило	Рукопашное	-	-	1к10+1 Р	2	-	-	Несбалансированное	5 кг	600 †	Скудная/Распростр.

† Это оружие непросто добыть – ни один верноподданный имперский торговец не будет продавать ксенотех, как бы он не был примитивен. Тем не менее, в Каликсиде есть места, где такой товар найти проще – обычно, это регионы, недавно пережившие набеги орков. Доступность такого оружия остаётся **скудной**, если персонажи ищут по обычным каналам, но повышается до **распространённой**, если обращаются на чёрный рынок. По неизвестным самим оркам причинам, их оружие перестает быть «Ненадёжным» в их руках.

Мегаброня

Мегадоспехи – самые толстая и надёжная носимая броня, что бывает у орков, и владеют такой только самые богатые (а значит самые крепкие) нобы. Один размер и массивность такого доспеха делают его сопоставимым с силовой бронёй, хотя колоссальный вес сильно снижает подвижность носителя. Мегадоспехи состоят из толстых бронепластин, сваренных и склёпанных в единый экзоскелет, оснащённый гидравлическими сервоприводами. Эта броня настолько тяжела, что ей требуется собственный, вечно дымящий двигатель. Стоит ему отказать, как владелец будет прикован к одному месту и шагу ступить не сможет. И Морк помоги тому меганобу, что упадёт во время боя!

Мегаброня предоставляет носителю бонус +30 к Силе и увеличивает показатель «Размера» на один шаг (например, орк, что обладает показателем *размера* «Средний» станет «Большим»). Такой доспех требует собственного источника питания – например, носимого твердотопливного двигателя и генератора или чего-то вроде этого. Топлива в броне хватает на 1к5 часов. Отключенная мегаброня не позволяет носителю ходить. Такой доспех слишком громоздок, чтобы его мог носить человек.

Мегаброня предоставляет 6 очков брони на голову, 10 – на руки и ноги, и 14 – на торс. Она весит 60 килограмм, и сейчас в Каликсиде её практически невозможно достать.



Симулякра

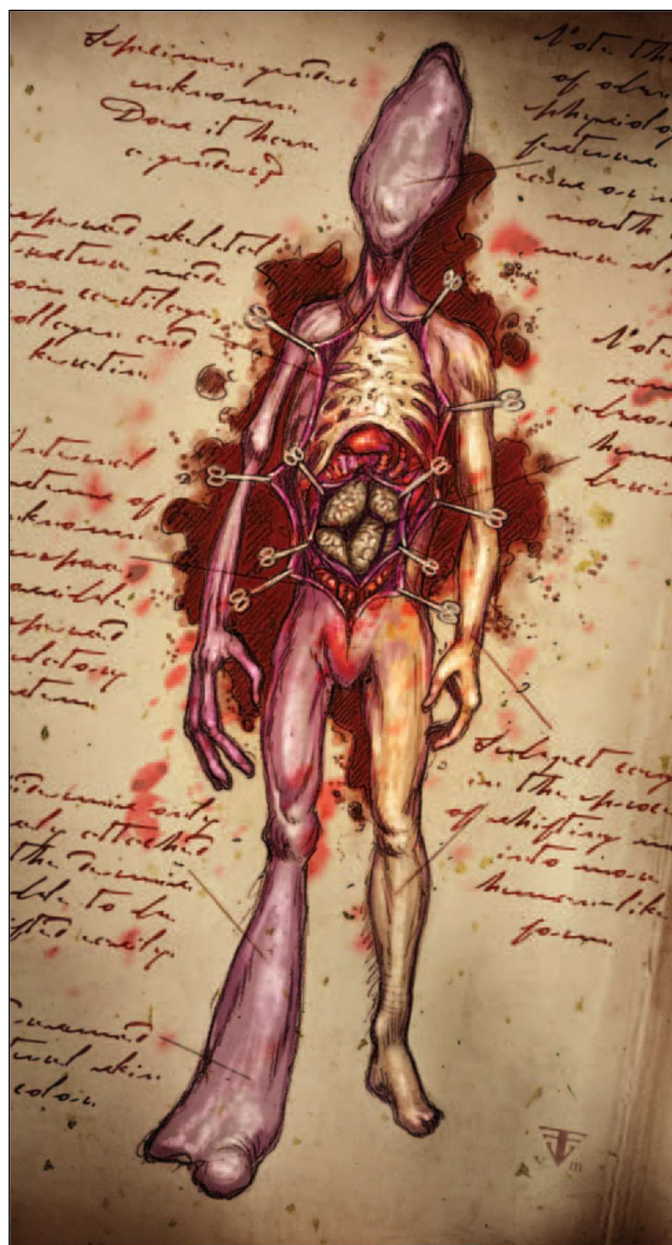
Симулякры – это жуткая и нечестивая ксенораса, скрывающаяся во многолюдных городах-ульях Каликсиды. Долгие годы о ней ходили лишь слухи, но недавно одна особь была убита и исследована. Вскрытие показало, что эта форма жизни способна менять облик. Симулякры относительно человекоподобны – но их лица почти лишены черт, на теле нет волос, а кожа столь бледная, что кажется полупрозрачной. Физиология этих существ позволяет им менять внешний вид, перенимая чужое обличье. Эти ксеносы телесно подобны людям, хотя превосходят их ловкостью и гибкостью. У симулякр нет ни когтей, ни клыков – обычно они пользуются человеческим оружием.

По имеющимся сведениям, эти существа полностью разумны. Они способны выдавать себя за людей достаточно хорошо, чтобы рядовой наблюдатель долгое время ничего не замечал. Цели этих ксеносов неизвестны, но никто в Ордо Ксенос не сомневается в опасности симулякр. Совершенно неудивительно, если знать, чем они питаются.

Для того чтобы принять облик другого человека, симулякра должен съесть его мозг. Неизвестным образом, эти ксеносы способны очень медленно его переваривать. Это позволяет им получать внешность, голос, воспоминания и даже некоторые навыки жертвы. Впрочем, чем больше переваривается мозг (а этот процесс занимает около четырёх недель), тем большее слабеет способность симулякры изображать жертву. Когда мозг полностью переварится, ксенос уже не сможет выдавать себя за этого человека и пользоваться его знаниями. Симулякра стремится обрести новый облик каждую неделю, пользуясь сильными сторонами недавних жертв. Нередко они специально охотятся на людей, обладающих полезными навыками или положением в обществе.

Есть подозрения, что симулякры медленно прокладывают себе путь со дна на вершину ульев, как в физическом, так и в социальном смысле. Несложно представить, что будет, если такой ксенос примет обличье одного из правителей улья. Некоторые инквизиторы полагают, что, приняв личину аристократа, существо вполне способно жить даже в шпиле, пожирая простолудинов, которых будут приводить слуги. Другие предполагают, что удачливый симулякра сперва проведёт «наверх» соплеменников, чтобы истребить целое благородное семейство изнутри, прежде чем браться за весь остальной улей.

Присутствие симулякр в Каликсиде и особенно в Мальфийском субсекторе, где много ульев, не вызывает сомнений. Сейчас Ордо Ксенос пытается обнаружить родной мир симулякр. Любопытно, но доклады о похожих существах уже поступали с планет за пределами Мальфийского субсектора. Пока неизвестно, обитают ли там симулякры или то совершенно иная форма жизни.



Из дневников инквизитора Фельрата Тельта. 100.801.М41

Я убежден, что нет угрозы Империи сильнее, чем беспечность. Мы всегда должны быть на чеку, осознавать, что мир и покой – это не конец войны, а краткая передышка перед возвращением Врага. Одни опасаются ясни и оверлорды, другие – кроуны и коварны, а третьи настолько незаметны, что прячутся прямо у нас под носом. Здесь я хочу написать о ксеносах, называемых «симулякра». Слых о них ходил десятилетиями, но я полагал, что это просто легенда или ошибка, что допустим при исследовании других существ. Однако в рассылках свитках и древних текстах я обнаружил разрозненные упоминания, заставившие меня задуматься над правдивостью историй о ксеносах, что способны менять облик. Не так давно, сидя с Гилф Магны, что служил мне, рассказывал о существах, которых называли «двойниками» и говорили, что они изобретают достойных и превращают их в вассалов Императора.

Я продолжал считать этих aberrant вымыслом, до тех пор, пока не был приглашен на вскрытие ксеноса, найденного убитым в публичном улье Парфений. Это и был сказочный «симулякра», «двойник» из гилфских легенд. Его труп казался ничем не примечательным, но на мере вскрытия я всё яснее осознавал лживость ксеноруководы. Эти твари способны выдавать себя за людей и могут проникать в наше общество. Есть у них будет время, они смогут занять места планетарных губернаторов, проложив себе путь в Имперскую Палату, на Флот или даже в Инквизицию.

Правда ещё раз – мы должны подозревать всех, не доверять никому и проверять всех и вся. Я хочу верить, что я сам преувеличивал опасность симулякра, но если я прав...

Симулякра								
БВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
35	35	35	38	45	30	35	35	45
Количество ран: 15				Скорость: 4/8/12/24				
Общий БВ: 3				Броня: любая, подходящая к текущему облику				

Умения: «Бдительность (Вос)», «Бесшумный шаг (Лов)+10», «Выслеживание (Инт)+10», «Лазанье (Сил)», «Побег (Лов)+20», «Слежка (Лов)+10», «Уклонение (Лов)».

Таланты: «Амбидекстрия», «Оружие ближнего боя (Примитивное)», «Основное оружие (Лазерное, Стаб)», «Подскок», «Чуткий сон».

Особенности: «Ночное зрение», «Странная физиология», «Ты – это то, что ты ешь» †.

† **Ты – это то, что ты ешь:** съедая мозг разумного гуманоида, симулякра может принять его облик. Это занимает пять-десять минут в зависимости от того, в кого ксенос превращается (например, обращение в орка идёт дольше, чем в эльдера или человека). При этом симулякра получает все знания и воспоминания жертвы, включая известные ей языки, а также некоторые умения и таланты. Симулякра не может «изучить» таким образом умения, основанные на Выносливости или Силе воли и ограничен в получении талантов (например, он не может «наесть» себе владение каким-либо оружием или любой талант, связанный с Ближним

или Дальним боем, Ловкостью или Интеллектом). Симулякра должен отвечать требованиям получаемых талантов, чтобы использовать их.

Способность симулякры менять обличье или получать умения и таланты из чужого мозга, зависит от того, насколько мозг успел перевариться. Через неделю все тесты, связанные с поглощёнными талантами и умениями, получают штраф -5. За две недели штраф вырастает до -10, за три – до -15, а через четыре недели все полученные умения и таланты пропадают. Успешный **средний (+0) тест «Проницательности»** позволит наблюдателю осознать, что симулякра – это не тот, за кого себя выдаёт. На вторую неделю этот тест получает бонус +10, на третью бонус увеличивается до +20, а на третью и четвёртую неделю – до +30. За четыре недели съеденный симулякрой мозг окончательно переваривается, и тот больше не сможет «носить» облик жертвы.

Как правило, одновременно симулякра переваривает два-три-четыре мозга, съеденных в разное время, что позволяет ксеносу иметь в запасе несколько обликов на разной стадии угасания. Чтобы упростить выбор умений и талантов для симулякра, ведущий может воспользоваться персонажами из раздела **«Действующие лица»** в приключениях и книгах правил **Dark Heresy**. Симулякра может съесть количество мозгов, равное БВ+1 (то есть 4).

Броня: любая, что подходит к текущему облику.

Оружие: любое, что подходит к текущему облику, например, компактный лазпистолет (15 м., 1/-/-, 1к10+1 Э, ББ 0, Маг 15, ПД, Надёжное).

Уровень угрозы: Ксенос Минорис.

Голосовая запись осмотра ксенообъекта GGX-954 «Симулякра» магосом Биологис Калтом Мелинтом

Объект GGX-954 выглядит как человек – обладает двумя верхними, двумя нижними конечностями, одним нервным центром. Его рост составляет 1,78 м., вес – 77,1 кг. На первый взгляд не заметно никаких особых примет за исключением отсутствия ушей и носа. Рот безгубый, зубы представляют собой выступы гидроксипатита, и по размерам уступают человеческим. Пол гуманоида неизвестен, гениталии отсутствуют. Исходя из имеющихся сведений о жизненном цикле объекта, можно предположить, что существа его расы бесполо.

Кожа GGX-954 очень бледная, почти белая, что вызвано разными сочетаниями меланина, вырабатываемого меланоцитами. Я предполагаю, что эти особенности позволяют «симулякре» менять окраску по желанию. Кроме того, в коже существа есть значительные пустоты между эпидермисом, дермой и гиподермой. По моим предположениям, это позволяет существу легко менять внешний вид.

Рассечение торса выявило рассеянное строение скелета. Дальнейший анализ показал, что кости существа состоят из смеси хрящей, коллагена и кератина. Такой состав делает «симулякру» очень сильным и гибким, не замедляя и не сковывая его движений.

Принципы работы внутренних органов остаются неизвестными. Я предполагаю, что выявил дыхательную систему, но не обнаружил сердечной мышцы – это может значить, что объект имеет не одно сердце, а несколько распределённых по всему телу органов, выполняющих сходные функции.

Взгляните на массу в нижней части торса. Несколько экземпляров человеческого мозга, покрытых клубком ганглиев. Исследование показало, что ганглии связаны с нервными центрами, которые соединяются с нервной системой объекта. Я подозреваю, что GGX-954 способен подсоединять съеденный мозг к своей нервной системе, что позволяет ему имитировать характерное поведение жертвы. Очевидно, именно таким образом особь воспроизводит чужое поведение.

Прошу обратить внимание на состояние четырех экземпляров мозга. Каждый из них находится на разных стадиях переваривания. Съеденный раньше всех переварен сильнее и оплетён меньшим количеством ганглиев. Обратите на это особое внимание, благородные лорды, это может быть главной слабостью «симулякр» и способом их разоблачения. Поглощенный GGX-954 мозг постепенно переваривается и его связь с нервной системой GGX-954 ослабевает. Постепенно существо утрачивает возможность пользоваться информацией из этого мозга или имитировать облик бывшего обладателя.

Конечно, я могу лишь предполагать, что после переваривания одного мозга, существо почувствует необходимость найти следующий, чтобы поддерживать тайну своего существования.



FORCES OF CHAOS

USING FORCES OF
CHAOS IN YOUR GAME

•

ASSESSORS OF THE BLACK
TONTINE

•

ASTRAL SPECTRE

•

THE BURNING ONE

•

THE EYE OF THE ABYSS

•

FLAMER OF TZEENTCH

•

FLESH HOUND

•

JUGGERNAUGHT

•

LADY OF THE VOIDS

•

NURGLINGS

•

PRAEDATORIS

•

THE RUINATION OF
IMPERFECT BEAUTY

Глава VII

Силы Хаоса

*«Берегись числа шесть. Это знак Архиврага,
Чувственного гордеца»*

— коррелятор Эдجو Ксанг

Хаос — злокозненная сила, что обещает множество даров своим последователям — могущество и наслаждения, жизнь и смерть. У каждой из Губительных сил своя «епархия», и множество тёмных замыслов, касающихся Калик-сиды. Чаще всего со служителями Хаоса сталкиваются инквизиторы Ордо Маллеус, что посвящают свои жизни битвам с полчищами тех, кто поддался соблазнам тьмы.

Адские звёзды Бездны Асироф не зря носят такое название — в глубинах этого проклятого края водятся свирепые демонические левиафаны. В Мальфийском субсекторе плетут заговоры демонхосты, затягивая множество невинных душ в свои тенета. Предел Голгенны издавна был прибежищем нечестивцев — там алчность, похоть и гнев толкали имперских подданных на кощунственные сделки с Варпом. Силы Хаоса распространили своё влияние по всей Каликсиде, соврашая и обрекая на проклятие каждого, кто примет оскверняющие дары Губительных сил.

Вмешательство Хаоса всегда губительно и почти всегда — коварно и неуловимо. Агентам Инквизиции редко везёт столкнуться с прямым вторжением из Варпа — куда чаще демоны и отродья Эмпиреев действуют хитро и неспешно до тех пор, пока проклятие и погибель не станут неотвратимы. Как правило, если Инквизиция сталкивается с силами Хаоса в открытом бою — значит, уже поздно, и помочь сможет лишь очистительное пламя экстерминатуса. Именно поэтому Святые Ордосы должны сохранять вечную бдительность, быть прозорливыми и осмотрительно применять силу. Хотя молот Ордо Маллеус — это отличный инструмент, он далеко не единственный в их арсенале.



Использование сил Хаоса

Эта глава описывает существ, представляющих наиболее характерные типы угроз, что могут исходить от Хаоса. Оценщики чёрных тонтин и Крах несовершенства олицетворяют искушение и проклятие, что сопровождают любые сделки с Варпом. Уличный жнец и Пылающий питаются страхом и воплощают склонность Хаоса сеять ужас и разрушение. Оскверняющую природу Хаоса сполна выражают нурглинги и «Око Бездны», а джаггернаути и гончие Кхорна ясно показывают жажду Варпа до кровопролития и бездумного насилия.

Лучше всего вводить эти темы в кампанию постепенно, начиная с охоты на культы и понемногу переходя к более очевидным духовным угрозам. Не злоупотребляйте появлением демонов и других порождений Варпа — схватка с ними может стать кульминационным мигот противостояния агентов Инквизиции и рабов Губительных сил. Как в любом голливудском ужастике, чудовище будет куда страшнее, если его появлению предшествовало долгое нагнетание атмосферы, а низведение демона до обычного врага, которого можно воткнуть в сюжет где угодно, обесценивает его.

Подумайте о том, как силы Хаоса будут представлены в вашей кампании, и постройте сюжет так, чтобы они заняли центральное место. Хаос — это далеко не одна лишь энтропия. Смертным не дано понять замыслы Тёмных богов, но общее представление о них вполне доступно человеческому уму. Тзинч занимается колдовством, мутациями и изменениями, удел Нургла — смерть и разложение. Слаанеш обращает свой взор на запретные удовольствия, а Кхорн вечно пытается утолить бесконечную жажду крови и убийств.

В Каликсиде действуют и другие силы Хаоса — например, Братство Рогатой тьмы Бальфомаэля, бесформенные тени Хирона или Король-в-лохмотьях. Ввести их в сюжет — отличный способ щелкнуть по носу аколитов, что успели успокоиться, сочтя, что знают, с чем имеют дело — но силы Хаоса вечно меняются и никогда не остаются прежними.

ЕРЕТИК НА СВОБОДЕ СЕЕТ ХАОС
СРЕДИ ПРАВЕДНИКОВ



Оценщики чёрных тонтин

Тонтина – это договор о взаимной поддержке, который заключают члены гильдий или братств. Если один из участников умрёт, всем остальным полагаются выплаты. Как правило, тонтины часто составляют бедняки – например, рабочие ульевых мануфактуров, что скрепляют такие договоры отпечатками обмакнутых в кровь пальцев. Некоторые тонтины передают невеликие капиталы вкладчиков в руки ростовщиков и торговых гильдий; пройдут годы, и все оставшиеся в живых участники тонтины получат свои взносы с процентами. Бывают и другие виды тонтин – например, подразумевающие делёжку невеликого наследства каждого из умерших членов общества между всеми остальными.

Чёрные тонтины – это издёвка Губительных сил над такой традицией. Это творимые гнусными чернокнижниками договоры между демонами и обманутыми глупцами, что сами того не ведая, отдают свои души порождениям Варпа, подписывая отвратительными чернилами клочки пергамента, выделанного из человеческой кожи. Колдун же, завлечший в чёрную тонтину бедных невежд, получает желанный куш – но не столбики тронных золотых, а силу Варпа, и вручают её не клерки Администратума, а демоны-оценщики.

Печально известную чёрную тонтину стеклодувного мануфактура Сальсурий, что во внешнем Тарсусе, в пятом столетии М41 подписали тысячи жителей жарких районов улья. Демонические оценщики каждый день приходили за новой несчастной душой и даровали обещанную силу внутреннему кругу Гильдии стеклодувов, а рабочим перепало от своих еретических хозяев-колдунов по несколько тронов за каждого пропавшего собрата, будто за посредничество с силами Варпа.

Демон, приходящий за уплатой, принимает облик жуткого человекоподобного создания, укутанного в источающий вонь плащ. В узловатых руках оценщик несёт длинный посох с крюком, которым он затягивает добычу в Варп. Впрочем, демон редко прибегает к этому оружию – зачастую жертве хватает почувствовать его взгляд и услышать клокочущий голос, чтобы её разум помутился, и она захотела умереть.

Демоны-оценщики также могут появиться, чтобы защитить участников договора от праведников. Напасть на членов тонтины или колдуна, что её скрепил – значит накликал на себя возмездие сил Варпа. Не меньший гнев демонов вызовет попытка чернокнижников и участников тонтины нарушить её условия. Юрист, хорошо знающий законы, владеющий высоким готическим и достаточно отчаянный, чтобы искать лазейки в договоре с демоном, сможет заговорить оценщика и выгадать таким образом немного времени. Лишь немного – разница между успехом и провалом в таких прениях будет означать лишь величину гнева, с которым оценщик расправится с глупцом, что попытался защищать должников.



Оценщик								
БЖ	ДЖ	Сил	Вын	Лов	Шип	Вос	СВ	Тов
39	25	35	8/40	30	30	45	40	30
Количество ран: 15				Скорость: 3/6/9/18				
Общий БЖ: 8				Броня: нет				

Умения: «Бартер (Тов)+20», «Бдительность (Вос)», «Запугивание (Сил)», «Психическое чутьё (Вос)», «Тайный язык (Администратум)», «Учёное знание (Имперский закон, Философия)», «Язык (Высокий готический, Низкий готический)».

Таланты: «Оружие ближнего боя (Примитивное)».

Особенности: «Варп-нестабильность», «Демоническое (БВ 8)», «Демоническое присутствие», «Ночное зрение», «Потусторонний», «Природное оружие (Когти)», «Страх (2)».

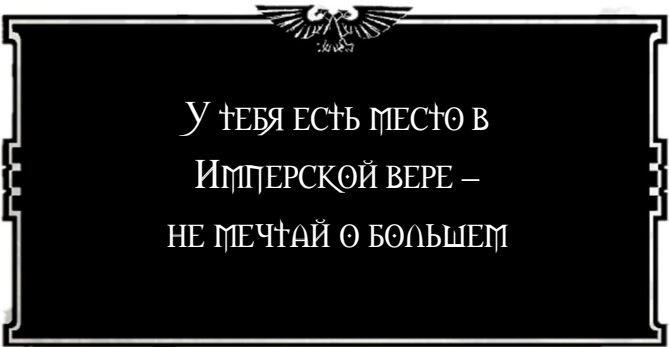
Психосилы (Пси-рейтинг 3): «Принуждение».

† Демоническое присутствие: все существа в радиусе 20 метров получают штраф -10 на тесты Силы воли.

Броня: нет

Оружие: когти (1к10+3 Р; Примитивное, Разрывное, бонус Силы учтён), посох с крюком (1к10+7 Р; Несбалансированное, бонус Силы учтён).

Уровень угрозы: Маллеус Минорис.



- На Мальфи тонтинны – увлечение аристократов, членов гильдий и всех, кто причисляет себя к высшему обществу. Вокруг важных персон всегда витают сервочерепа, несущие богато украшенные свитки с текстами тонтин, сберегаемых серебряными рамками и ста-зисными полями. Сейчас на Мальфи прибыл некий амбициозный колдун, выдающий себя за верного слугу Императора, и привез с собой тонтинны, якобы подписанные на Святой Терре и способные принести достойным целое состояние. Алчные и доверчивые подписывают тонтину, обрекая свои души на вечное проклятие. Фрагменты одной из тонтин попали в руки Ордоса, и теперь аколитам предстоит поймать колдуна. Всё, с чего они могут начать – это разрушенный и оскверненный демонами-оценщиками дом, что принадлежал младшему фактору, да полусгоревшие записи о денежных делах последнего.
- До инквизитора дошли слухи о тайном музее чёрных тонтин. Он верит, что они принадлежат его противнику из Каликсидского конклава, что известен как безоговорочный монодоминант. Аколитам приказано найти этот музей среди множества тайных владений означенного инквизитора и добыть эти свидетельства его тайного радикализма. У персонажей есть много возможностей, но ни одна из них не свободна от груза опасности и тяжести последствий – например, они могут похитить и допросить одного из доверенных аколитов монодоминанта, украсть из охраняемых хранилищ Ордо документы о собственности или вломиться в тщательно оберегаемое поместье инквизитора в шпиле Сибеллуса.

Из дневников инквизитора Фельрота Гельта: 3.988.781.M41

Отец Борс Вазлиов – по нему и не скажешь, что когда-то он влачил жалкое существование в Мишкенской церкви округа Оглеф и трепетал перед любым начальством. Тем не менее, именно этот священник принёс вышестоящим чёрную тонтину. Этот проклятый кусок пергамента из человеческой кожи, от которого за версту несло Варпом, вызывал тем больше ужаса, чем к более высокопоставленному церковнику попадал. Наконец, он оказался в руках лорда-епископа Федирова – а потом у нас в Ордо. Я же, разыскивая источник демонического заговора, пошёл по этому пути в обратном порядке.

Лорд-епископ решительно высказался за то, чтобы запечатать район Оглеф и призвать к тридцати братьям-генералам Меровского штрафного легиона, что могли бы закачать туда смертоносный газ. Я отверг такое предложение. Я хотел уничтожить источник колдовства, а не позволить чернокнижнику уползти в тень и выждать мига получше. Поэтому я и отец Вазлиов вернулись в Оглеф. С собой я тайно вёз бак-псайкеров. Пока Вазлиов, собирав приходящих в церкви и проповедовал, мы выискивали участников чёрной тонтинны среди его паствы, а затуманенные, поражённые виной умы моих псайкеров искали других обречённых, которые могли никогда и не ступить под своды этой маленькой церкви. Что же до колдуна, положившего начало тонтине – он нашёлся в умах своих жертв. Колдун жил на нижних ярусах, в хижине, укрытой среди леса отопительных труб и вентиляционных шахт.

Всех, чьи души были обещаны демонам, мы заперли в церкви, препоручив их моим слугам и проповедям Вазлиова. Я же, вместе с адептом-милитантом Энетом и псайкерами, отправился вниз, чтобы расправиться с источником скверны.

Колдун жил среди костей – то были останки его жертв, из чьей кожи он делал пергамент. Он закричал, увидев нас. Чернокнижник взывал к демонам, но я вскинул хеллган, и его яркие лучи располосовали уродливое тело еретика. Колдун умирал, но это ничего не изменило – загорелся тусклый свет Варпа, и появились демоны-оценщики. Казалось, в наши умы вонзаются иглы, а окутывающее врага сияние сверкает цветами безумия. Тем временем, скверна проявилась и в церкви. Повинуясь отцу Вазлиову и эрудиту Колкамуну, объятая ужасом паства читала молитву о прощении, видя, как трясутся двери храма, а алтарная аквила плачет раскаты слезами.

Эти демоны, что выглядели как извращенное подобие писцов-оценщиков Администра-тума, и держали в руках увенчанные крюками посохи, явились, потому что из-за меня тонтинна была нарушена. Объятые гневом нечестивые твари жаждали возмещения. Они не напали на нас – я и моя свита были вооружены, с нами были псайке-ры, так что наши души обошлись бы демонам слишком дорого. Шипя отвратительные обеты, эти звери схватили колдуна крюком и утащили его в Варп.

За этим последовали необходимые чистки: нам нужно было повсюду пройти огнём, сжечь пергаменты с договорами и расправиться с виновными. Да, я не нашёл в себе сил казнить отца Вазлиова – единственную честную душу, что исполнил свой долг перед Богом-Императором. Я принял его в свою свиту, где он и пребывает по сей день.

Астральный призрак

Жители Империиума боятся псайкеров не только из-за необыкновенных сил, которыми те владеют, но и за тот огромный вред, что может принести неосторожное применение этих сил. Психическая энергия, исходящая от разума, носитель которого не наделён сильной волей или глубокой верой, может начать концентрироваться и порождать астральных призраков. Эти злобные потусторонние создания нападают на людей и других существ и пожирают их души, чтобы подерживать своё существование.

Астральные призраки могут принимать самое разное обличье, но, как правило, они выглядят человекоподобными существами, будто сотканными из полупрозрачных теней. Они нематериальны, но психические способности этих созданий позволяют им взаимодействовать с окружающим миром и вредить ему. Само присутствие астрального призрака заставляет живых существ вокруг испытывать беспокойство или даже провоцирует психические феномены.

Призраки обладают достаточным арсеналом способностей для претворения в жизнь своих злодейских планов. Сталкиваясь с врагами, они сперва пытаются завладеть разумами слабейших из них и принудить их мешать своим товарищам или даже нападать на них. Зачастую первой целью призраков становятся псайкеры, ибо они – главная угроза для этих созданий. Будучи загнанным в угол, призрак может попытаться вселиться в одного из врагов или вложить все свои силы в одну психическую атаку. Хитрые и изворотливые, эти создания Варпа всегда пытаются завладеть телом человека, благодаря которому они смогут спастись, или на которого никто не решится напасть. Астральные призраки – далеко не самые опасные твари из тех, что можно встретить в Каликсиде, но полная нематериальность делает борьбу с ними весьма непростым делом.

Созданные из жизненных сил и энергий Варпа, астральные призраки наслаждаются причиняемым ими ужасом. Они упиваются чужим страхом и готовы на всё, чтобы вызывать его снова и снова. Зачастую, они сознательно подвергают себя опасности, только ради того, чтобы предстать перед жертвой в своем истинном кошмарном обличии. Какая таким существам выгода в причинении страха, остается неясным.

Случаи появления астральных призраков в Каликсиде всё учащаются, и тому есть множество разных причин. Войны, наподобие Тренчской, унести множество невинных жизней, что высвободило огромное количество психической энергии. Возможно, что сами Тёмные боги обратили свой взор на Каликсиду и ныне подталкивают сектор в пучину новых войн и смертей. Одним из появившихся недавно астральных призраков считается Уличный жнец, орудующий в Свинцовом городе¹.

Уличный жнец

Портовые и заводские рабочие синтилийского Свинцового города шепотом пересказывают друг другу легенды о нечистом духе, что бродит по улицам, когда наступает ночь. Говорят, что этот костлявый, закутанный в чёрные одеяния призрак, позвякивающий множеством ножиц, которое он носит с собой, приходит за каждым, кто не справился со недельной нормой. В беднейших районах Свинцового города суеверные люди оставляют Уличному жнецу на перекрестках подношения в виде крови и пуль, надеясь избежать его клинков. Но люди продолжают исчезать каждую неделю, и даже Арбитрес не могут найти хоть каких-то следов пропавших. После того, как темпы производства в Свинцовом городе десять лет назад резко пошли на спад, этой проблемой заинтересовался Ордо Маллеус. Именно десять лет назад в Свинцовом городе в последний раз побывали Чёрные корабли. Возможно, любой из произошедших тогда психических инцидентов как-то связан с появлением Жнеца.



Уличный жнец								
ЖВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Шип	Вос	СВ	Тов
45	20	35	8/45	45	25	45	50	05
Количество ран: 15				Скорость: 4/8/12/24				
Общий ЖВ: 8				Броня: нет				

- Умения:** «Бдительность+20», «Язык (Низкий готический)».
- Таланты:** «Экзотическое оружие (Промышленные ножницы)».
- Психосилы (Пси-рейтинг 3):** «Источение завесы», «Причинить боль», «Психический клинок», «Спектральная длань», «Телекинез», «Вой Варпа», «Увядание».
- Особенности:** «Бестелесный», «Варп-нестабильность», «Демонический», «Демоническое присутствие», «Одержимость», «Порождение кошмара», «Потусторонний», «Страх (3)».
- Броня:** нет
- Оружие:** огромные промышленные ножницы (1к10+10 Р, Разрывное, Несбалансированное, бонус Силы учтён).
- Уровень угрозы:** Маллеус Минорис

¹ Gunmetal City

Осколок тени

Осколки тени — это демоны, созданные в Варпе из частиц злых мыслей и подавленной ненависти, скрываемой в тёмных уголках разума. Воплощаясь в мире, они принимают облик вечно меняющегося сгустка глубоких теней, чей силуэт обрамлён острыми зубами тьмы. Осколки тени сами собой тянутся к местам, где расцветают дурные мысли и жестокость.

Осколок тени								
БВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Чит	Вос	СВ	Тов
25	-	35	8/40	20	15	25	40	-
Количество ран: 16				Скорость: 2/4/6/12				
Общий БВ: 8				Броня: нет				

Умения: «Психическое чутьё».

Таланты: нет.

Особенности: «Аморфный», «Варп-нестабильность», «Демонический (БВ 8)», «Демоническое присутствие», «Ночное зрение», «Потусторонний», «Странная физиология», «Страх (3)», «Улучшенное природное оружие».

Демоническое присутствие: все существа в пределах двадцати метров получают штраф -10 на тесты Силы воли.

Оружие: зубы тени (1к10+3 Р, ББ 3, Разрывное).

Идеи для приключений

- Поле Геллера корабля, на котором путешествуют аколиты, пропускает через себя некоторое количество сырой психической энергии, что вызывает сильные припадки у псайкеров. Их эмоции, соединившись с энергиями Варпа, порождают астрального призрака, что ныне рыскает по залам и палубам корабля, намереваясь перебить всех, кого встретит на борту. Похоже, что это существо понимает устройство судна и в первую очередь стремится уничтожить наиболее важных членов экипажа. Аколитам предстоит выследить и уничтожить чудовище прежде чем оно расправится с командирами, обрекая корабль на вечное пребывание в глубинах космоса.

Из дневников инквизитора Фельмата Тельта: 142.776.М41

«Уличный жнец — это астральный призрак, существо, порожденное Варпом и клудком психических энергий. Уже десять лет он сеет страх на улицах Свинцового города. Укрепите печати чистоты на вашем оружии и благословите в священном масле каждый патрон для ваших балтеров. Психосилы и психословное оружие — лучший выбор, но Уличный жнец — это не очередной мальчишка для битвы. Легенда о нём взрастила страх в сердцах жителей Свинцового города, искоренить который будет не просто. Экклезиархия не найдёт лучше возможности вернуть людям веру и надежду»

Всё вышесказанное я услышал от старшего члена Ордона Маллеус. У Уличного жнеца действительно охотится на бедных и обездоленных, но он — явно не самая приоритетная цель для Инквизиции. Вместе с тем, попустительству даже малой проблеме грозит большие бедствия в будущем. Я чувствую, что Министарум совершит огромную ошибку, если просто так отмахнётся от Уличного жнеца. Однако же, ситуации, подобные той, что сейчас сложилась в Свинцовом городе — это отличная возможность испытать новых аколитов и определить, достойны ли они служить Императору.

Пылающий

В святом ордене Маллеус хватает радикалов – они полагают, что Губительные силы слишком велики и могучи, чтобы Империи смог одолеть их сам по себе. Они верят, что для того, чтобы уравнивать шансы, нужно обуздать силы Хаоса – того самого, с которым им предназначено бороться. Для этого радикалы погружаются в глубины запретного знания и разыскивают оружие, что можно будет обернуть против Губительных сил. Одно из главных их средств – демонхосты. Обычно это добровольцы, но иногда и невольные жертвы, ставшие вместе с могучим демоном Варпа, удерживаемого в человеческом теле сильными оберегами. Демонхостов создают по разным причинам, они отличаются силой и крепостью пут, но одно остаётся неизменным – каждый из них неизмеримо опасен и всегда будет искать путь освободиться.

Один беглый демонхост, наводящий ужас на всю Каликсиду, известен лишь как Пылающий. Имя того аколита, что стал Пылающим, утрачено, как и имя демона, что ныне обитает в его теле. Известно, что чудовище создал инквизитор-радикал Кэл Ксорн для того, чтобы хранить запретное знание, не оскверняя им умы собственной свиты. Изначально демон был трижды связан – ведь от него требовалось служить лишь живым архивом – но в какой-то миг Пылающий добрался до сведений о том, как разрушить ограничивающие его путы, хотя разбить обереги, удерживающие в человеческом теле, так и не смог. Сорвавшийся с цепи демонхост без промедления убил инквизитора Ксорна и нескольких его соратников, чьи привычки и слабости успел изучить за прошедшие годы. Считается, что первой жертвой Пылающего стал молодой санкционат, что поддался на уговоры демона и помог ему освободиться.

В отличие от многих других демонхостов, Пылающий не задушивался как воин – лишь как неподвижное хранилище знания. Поэтому он был прикован к распятию в форме герба Инквизиции цепями из адаманта и психоактивных сплавов. Найдя способ освободиться, демон разбил большую часть оков, попутно извратив и осквернив свою тюрьму. И по сей день он несёт остатки цепей, которые больше не мешают ему, как и любому из демонхостов, парить над землей или даже летать. Выглядит Пылающий как измождённый, иссохший человек, прикованный зазубренными цепями в останкам своего бывшего узилища. Его глаза и рот стянуты металлическими скобами, удерживающими внутри демоническую суть. Чем ближе Пылающий к побегу из смертного тела, тем более изувеченным оно становится. Красное, золотое и синее пламя рвётся из едва зашитых ран, а закрывающую глаза повязку пронзают крошечные огоньки. Для любого, кто не отдал душу Хаосу, одно лишь созерцание Пылающего суть ужас и безумие.



Таланты: «Дальновидность», «Трудная мишень».

Особенности: «Демонический (БВ 8)», «Летун (2)», «Поступь Варпа» †, «Потусторонний», «Сверхъестественная Сила (×2)», «Сверхъестественный Интеллект (×2)», «Страх (4)».

Психосилы (Пси-рейтинг 5): все малые психосилы, а также «Испепеление», «Огненная стрела», «Огненный шторм», «Призыв пламени», «Регенерация», «Телекинез» и «Холокост».

† Поступь Варпа: Пылающий способен телепортироваться на небольшие расстояния. Он может увеличивать это расстояние, поглощая души обманутых врагов. Обычно Пылающий способен перенестись на десять метров, потратив частичное действие. Он может перенестись на большее расстояние, потратив полное действие – при этом дистанция увеличивается вдвое за каждую душу, что Пылающий поглотил за прошлый год. Если жертвами Пылающего за прошлый год стало больше ста душ, он может потратить два раунда на концентрацию (не предпринимая никаких других действий) и телепортироваться на любую планету в пределах звёздной системы. Сколько душ поглотил Пылающий, решает ведущий (своей волей или броском костей).

Броня: нет.

Оружие: зазубренные цепи (1к10+10 Р, бонус Силы учтён).

Уровень угрозы: Маллеус Экстремис.

Пылающий								
БВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
45	25	10 _{/56}	10 _{/54}	25	8 _{/45}	65	54	38
Количество ран: 30				Скорость: 2/4/8/12				
Общий БВ: 10				Броня: нет				

Умения: «Бдительность (Вос)», «Запретное знание (Варп, Демонология, Инквизиция, Колдовство, Культи, Псайкеры) (Инт)», «Обман (Тов)+20», «Психическое чутьё (Вос)+10», «Тайный язык (Администратум) (Инт)+20», «Язык (Низкий готический, Высокий готический, Жаргон отбросов) (Инт)+20».

Адеи для приключений

- Культ, с которым прежде сталкивались аколиты, вновь воспрял, став опаснее и искуснее прежнего. Есть доказательства того, что у еретиков появился могущественный наставник или покровитель. Слухи говорят, что это сильный колдун, чья мощь стремительно растёт. Аколитам предстоит остановить рост культа, истребить еретиков и узнать, кто стал их таинственным благодетелем. Поскольку персонажи уже побеждали этот культ, новое противостояние с отступниками поручают именно им.
- Глубокой ночью, один из аколитов, изучая запретные знания, сталкивается с задачей, превосходящей всё, что известно ему, и всё, что изложено в тех текстах, которые ему позволено читать. Однако перебирая страницы пыльного фолианта, аколит нападает на след того, что может ему помочь. Если верить нацарапанной от руки приписке, существует некое живое хранилище запретного знания, намного более обширное, чем любая библиотека, в которую может попасть аколит. Если он сможет найти это существо, оно почти наверняка подскажет нужное решение. Осталось лишь разыскать этого загадочного «Пылающего» и убедить его ответить на несколько вопросов.

Из дневников Фельрота Гельта: 157.775.M41

Я трижды встречался с нечестивым созданием, известным как «Пылающий». В первый раз один из коллег убедил меня взглянуть на демонхоста, что очень помог ему в расследованиях. Я читал Запретный том Ксорна, а потому мгновенно узнал чудовище. В свою очередь, Пылающий узнал меня и тут же бежал, изрыгая пламя и проклятия. Из-за вмешательства демонхоста несколько инквизиционных расследований были необратимо скомпрометированы. Моего коллегу осудили, а его имя вычеркнули из истории Ордо.

Вторая встреча с Пылающим показала мне, что это существо опасно далеко не только грубой силой. Тогда я помогал синтиллийским Адептус Арбитрес, чьи усердные детективы обнаружили в улье злокозненный культ. Сперва нам удалось взять несколько нечестивцев живыми, но чем дальше шло расследование, чем чаще еретикам удавалось обхитрить судей или убить несколько арбитров из умно устроенной засады. Стало ясно, что культом верховодит некто, отлично знакомый с тактиками Адептус Арбитрес. Я вызвал два отряда зачистки из Чёрного полка и начал истребление культа с достойной сожаления разрушительностью. В нашем рейде мы убили нескольких еретиков и обнаружили следы вмешательства Пылающего. Увы, демонхост обхитрил нас — он использовал жизненные силы погибавших культистов, чтобы перенестись на борт судна еретиков, стоявшего на орбите, и спастись от мести арбитров и изучения Инквизицией. Могучий колдун, которого мы прежде считали главой культа, оказался лишь слегка мутировавшим заводским рабочим, чей психический уровень был так низок, что Чёрные корабли его проглядели. Он был лишь ширмой, которой пользовался Пылающий.

Мне потребовались долгие годы, чтобы осознать все обстоятельства нашей третьей встречи. Однажды ночью, на крохотном мире Фалдон Кайз, я ворвался во внутренний санктум колдуна, которого преследовал больше двух лет, лишь для того, чтобы обнаружить его лежащим замертво у ног Пылающего. За этим последовала битва, что стоила жизни Вестеру Маллуксу, праведному священнику, которого я знал с самых первых дней своей службы в Ордо. Демонхост же исчез, и последнее, что я тогда от него услышал, был глумливый смех. Расследование показало, что мы впутались в противостояние трёх культов, служивших разным демонам. Колдун, за которым мы охотились, попытался подчинить Пылающего своей воле, чтобы обрести преимущество, а демонхост нанёс ответный удар, спровоцировав открытое столкновение, в которое мы влезли, сами того не зная. Это было унижительное поражение, горечь которого лишь немного ослабляет то, что не меньше трёх культов Хаоса тогда встретили свой конец.

Пылающий — один из моих величайших провалов как инквизитора. Когда-нибудь я буду достаточно силён, чтобы навсегда избыть эту угрозу.

«Око Бездны»

Давным-давно в Бездне Асироф погиб могущественный повелитель демонов. Его смерть взъярила свирепые варп-шторма, что прокатились по нескольким мирам. Уцелел один-единственный осколок этого могущественного создания, отброшенный прочь и спасшийся от развоплощения в осто́ве дрейфующего в Варпе покинутого крейсера. Шло время, о былом повелителе демонов все забыли, а его последний осколок всё больше срастался со своим новым домом – жестокость и знания мертвецов соединились с корпусом корабля и его машинным духом. Этот союз породил нового повелителя демонов – меньшее, чем предшественник, странное существо, появляющееся в виде линейного крейсера.

Когда звёзды занимают свои места, когда приходит время для жертвоприношений, когда эхо древних демонических соглашений пробуждает повелителя демонов, этот корабль и его свита нападают на суда, что странствуют по варп-маршрутам Бездны Асироф. Даже если жертва сумеет выйти из Имматериума, демонический корабль последует за ней в тварный мир через созданный ей портал.

Повелитель демонов является в облике имперского тяжёлого крейсера больше пяти километров в длину, чей корпус настолько изуродован и облеплен материями Варпа, что уже не понять, какой модели был этот корабль. Вдоль корпуса располагаются старшие слуги повелителя – демоны-орудия и пятисотметровые толстоногие гиганты. У их ног копошатся тысячи мелких при-служников, сотнями разных способов участвующих в творящейся там вакханалии и оргиях.

Огромные, формой похожие на руны, пространства корабля занимает пылающая, кипящая материя Варпа, что служит источником боеприпасов, которые изрыгают огромные пушки или метают во врага стоящие на палубе гиганты. Не до конца сформировавшиеся щупальца из хрустящей демонической плоти тянутся на километр позади корпуса – их концы развоплощаются, сталкиваясь с Материумом. Место, где обычно располагается командная кафедра-секундус, у этого корабля занимает вросший в корпус, налитый кровью четырёхсотметровый глаз.

Повелитель демонов может воплощаться в Материуме всего на несколько часов и неуклонно слабеет, но этого более чем достаточно, чтобы уничтожить одинокий имперский корабль. Чистая материя Варпа, что «Око Бездны» изрыгает вместо снарядов, раздвигает корпуса, сводит с ума экипаж и прорастает в виде демонов, ведомых одним-единственным инстинктом – убивать. Даже когда занесённая «Оком» пузыряющаяся гниль разжест корабль и откроет его палубы пустоте, эти демоны-снаряды продолжают с радостью убивать и разрушать.

Демон-снаряд

Через пустоту на борту космического скитальца странствует демон-снаряд, некогда сотворённый и забытый повелителем демонов. Этот слуга обессилел и отчасти развоплотился, но всё ещё остаётся смертельно опасным. Это воплощённое в виде демона оружие – прямолинейное, разрушительное и не знающее ничего иного. Это губительное, хаотичное и опасное создание. Оно будет рвать врагов на части и разлагать их, если вспомнит, как это делается, что постепенно становится всё труднее.

Демон-снаряд								
ВВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Цнт	Вос	СВ	Гов
40	25	50	10 _{/50}	40	15	40	40	15
Количество ран: 20				Скорость: 5/10/15/30				
Общий ВВ: 10				Броня: нет				



Умения: «Бдительность (Вос)».

Таланты: «Оружие ближнего боя (Примитивное)».

Особенности: «Варп-гниль» †, «Варп-нестабильность», «Варп-оружие», «Демонический (БВ 10)», «Демоническое присутствие» ††, «Ночное зрение», «Потусторонний», «Природное оружие (Когти)», «Размер (Большой)», «Страх (3)», «Угасающий разум» †††, «Улучшенное природное оружие».

† **Варп-гниль:** усилием воли демон может поразить жертву гнилью. Успешно атаковав цель, демон сам получает 1к10 единиц урона и обволакивает жертву гнилью Варпа. В этом и следующем раунде цель получает дополнительно 1к10 урона. Если урон от гнили Варпа полностью пробил броню, та уничтожится. Жертва должна проходить **средний (+0) тест Силы воли** каждый раунд, чтобы не только вопить от боли и ужаса, а делать что-то ещё. Гниль пропадает, когда демон будет убит или изгнан. Жертва получает 1к5 *очков порчи* всякий раз, когда подвергается урону от гнили Варпа.

†† **Демоническое присутствие:** все существа в пределах 20 метров от демона-снаряда, получают штраф -10 на тесты Силы воли.

††† **Угасающий разум:** когда живая жертва пропадает из поля зрения демона, тот впадает в ступор. Он может начать крушить все вокруг, пока окончательно не развоплотится или двигаться в случайном направлении.

Броня: нет.

Оружие: когти (1к10+10 Р, Разрывное, Варп-оружие, бонус Силы учтён).

Уровень угрозы: Маллеус Минорис.

Идеи для приключений

- В глубинах пустоты Гайтоги дрейфует полуразрушенный, выстуженный остов «Славы Аматики». Двадцать лет назад он пал жертвой «Ока Бездны», и чиновники Администратума сочли его утраченным. Небогатый вольный торговец Базир Мурабион нашёл корабль-призрак, но мудро решил не трогать его. По орбитальным докам всё равно поползли слухи, история обростала всё новыми подробностями и, наконец, в изрядно приукрашенном виде дошла до Ордосов. Аколитов посылают с заданием найти Базира Мурабиона, узнать от него, где находится остов «Славы» и собрать эскадру и команду, чтобы исследовать его. Аколита́м предстоит тщательно изучить записи корабельных ауспексов, прошерстить данные когитаторов, опросить выживших и убедиться, что в Бездне Асироф действительно бесчинствуют демоны.

- Тень повелителя демонов простёрлась над всей Бездной Асироф. Тут и там он всплывает в еретических обрядах и появляется в запретных текстах – порой такой намёк может подсказать, где искать «Око Бездны» и навести на его след эскадру линейного флота, чей массированный обстрел отправит демона в Варп. Аколиты отправляются на дикие миры – Двимлихт и ужасный Валос Крин, где появились схожие культы, что «радеют демонам Ночной пустоты, которые сожрут небесные корабли Императора». За примитивными обрядами кроются древние тайны – искажённое эхо их давно погребённого цивилизованного прошлого. Когда-то давно эти миры постигла страшная участь – они стали жертвами варп-штормов, взрывшихся после гибели старого повелителя демонов – Двимлихт тогда обезлюдел, а Валос Крин превратился в адскую пустошь. Этот отпечаток никуда не делся, и вместе с ним несчастные планеты хранят и тайны повелителя демонов.

Из дневников инквизитора Фельмата Тельта: 3.267.788.М41

Бездна Асироф – место, страдающее от культов, варп-штормов и восстаний. В таких тёмных пределах, где тускнеет свет Императора, демоны выходят из Варпа, дабы охотиться на пустаходов и аусташить забытые миры.

Я давно подозревал, что пропадающие в Бездне Асироф корабли и появляющиеся остовы – дело рук одной могучей демонической сущности, и взялся пролить свет Бога-Императора на охваченные бедствиями неверные варп-маршруты Асирофа. Сейчас мои помощники собирают доклады и ведут расследования в этих диких мирах.

Нашей последней находкой стал «Салиафит», что долгие годы дрейфовал в пустоте, на все ещё нес в себе отраву Варпа и полчища демонов. Флотские адбродские группы с «Божественной Благодати» погибли до последнего человека, а астронавтический хор паниковал, чувствуя выпенення в Варпе. Лорд-капитан Ксебол поспешил расстрелять остов «Салиафита» и поскорее покинуть это проклятое место. Бог-Император помог нам – мы нашли выжившего технадепта, что спасся в капсуле, дрейфовавшей вблизи корабля. Он своими глазами видел нападение на «Салиафит», но остался в здравой рассудке. Благодаря этому свидетелю, мы узнали, что на варп-маршрутах Асирофа бесчинствует повелитель демонов, что воплощается в виде боевого корабля Архиврага с огранными глазами и мерзкими щупальцами, а сопровождает его целая свита демонов в виде пустотных орудий.

То, что казалось нам случайными происшествиями в Асирофе, оказалось плодами трудов злой демонической воли, связанной невежеством нам барбарами и договорами. Воздействие этого существа на Материю велика – а повелители демонов мы слышим в песнопениях кумистов и читаем в еретических книгах на сотнях миров. Если мы, слуги Бога-Императора, сможем расшифровать это эхо, то сможем загнать демона в нужное нам место и время, и тогда никакое колдовство Архиврага не спасёт тварь от бартовых залпов наших линкоров.

Огневик Тзинча

Огневик – самый необычный и смертоносный демон Тзинча. Этот носящий очень точное название монстр постоянно объят колдовским многоцветным пламенем, что вырывается из отверстий на его туловище. У огневика не совсем твёрдое тело – оно похоже на дымящийся конус, на котором видны лица и щелкающие пасти, что клацают и рычат независимо друг от друга, и тонкие, изломанные под неестественными углами руки, на ладонях которых расположены отверстия, постоянно изрыгающие пламя. Огневики самозабвенно прыгают и скачут, подгоняемые взрывами копящихся внутри них газов.

Огневики названы в честь их главного оружия – колдовского пламени Тзинча, в котором горят не только плоть и кости, но время и пространство – само сущее вспыхивает от малейшей его искры. Прикосновение тзинчева огня может отозваться обжигающей болью или сладчайшим блаженством, которому не помешает даже то, что кожа жертвы будет покрываться волдырями и плавиться. Нередко пламя не столько сжигает, сколько искажает и вызывает мутации – немало выживших после столкновения с огневиком вскоре обнаруживали у себя отвратительные уродства. Хуже того – кажется, пламя Тзинча разумно само по себе – оно пляшет вокруг жертв, передразнивает их, вопит и издевательски хохочет, так или иначе сея хаос.

Огневики не слишком разумны – в сравнении с другими демонами они почти что животные. Такие существа подвластны инстинктам, и иные демоны или психически подготовленные люди могут относительно просто ими управлять – пока в отдаваемые приказы входит уничтожение чего-либо.

На некоторых заштатных мирах, огневикам порой поклоняются как младшим божествам или фольклорным духам, которых считают воплощением пламени. Ценят ли огневики такое почитание и вообще осознают ли его, неизвестно.

Хотя подобные культы необычны для любых миров, кроме самых первобытных, находятся секты и еретики, что ищут огневиков и пытаются обуздать их мощь. Колдуны любят таких демонов за присущую тем манию разрушения, и порой культ спускает этих тварей с цепи, когда хочет причинить врагу наибольший урон. Иногда огневиков призывают колдуны из действующих в Каликсиде культов – Пилигримов Хойты и Паноптикума.

Идеи для приключений

- Экклезиархия обратилась к Инквизиции, прося о паре услуг. Кажется, какой-то поджигатель уничтожает церковные здания и тех, кто находится внутри. Инквизитор, что взялся за это дело, подозревает простые поджоги и поручил расследование команде аколитов. Увы, дела быстро приняли более зловещий оборот. Как преступник мог обойти бдительную охрану и устроить поджог? Кто больше всего выиграет от смертей церковных служащих, всех этих крючкотворов средней руки? И почему санкционированные псайкеры говорят, что остоны сгоревших зданий пропитаны вонью Варпа?

ПОЗВОЛЬ СВОЕЙ ВЕРЕ В
ИМПЕРАТОРА БЫТЬ ПЛАМЕНЕМ,
ЧТО СОЖЖЁТ ЕРЕТИКОВ ДОТЛА



Огневик Тзинча								
БВ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Штм	Вос	СВ	Тов
31	45	41	8/46	44	20	20	40	10
Количество ран: 11				Скорость: 8/16/24/48				
Общий БВ: 8				Броня: нет				

Умения: «Бдительность (Вос)», «Психическое чутье (Вос)».

Таланты: нет.

Особенности: «Варп-нестабильность», «Демонический (БВ 8)», «Ночное зрение», «Парящий», «Пламя перемен» †, «Потусторонний», «Природное оружие (Зубы)», «Сверхъестественная скорость», «Создание Варпа» ††, «Странная физиология», «Страх (3)».

Психосилы (Пси-рейтинг 3): «Огненная стрела», «Огненный шторм», «Пылающий кулак».

† **Пламя перемен:** любое существо, получившее урон от психических атак огневика, должны пройти **простой (+10) тест Силы воли** или получить 1к5 очков порчи.

†† **Создание Варпа:** огневик Тзинча никогда не вызывает психических феноменов.

Броня: нет.

Оружие: зубы (1к10+4 Р, Примитивное, бонус Силы учтён).

Уровень угрозы: Маллеус Минорис.

Из дневников инквизитора Фельрата Тельта: 245.804.М41

Я впервые столкнулся с демонами, которых обычно называют «огневиками Мзинна» во время чисток в шальфийских подушках в 726.М41. Тогда Тимирини Хайты призвали такое существо, собираясь выпустить его на заводе по очистке праметия. Мы узнали тварь прочь сватыи славы, хемлааном и праведным огнём балтеров, но многие получили страшные ожоги.

Вторую встречу с огневики я запомнил куда крепче... ведь тогда его призвал я. Это существо — относительно слабый демон, совсем не похожий на иных злокозненных обитателей Варпа, но не менее опасный. Огневики правят инстинкты, их единственная цель — сжигать всё вокруг. Как описано в Туриевом третьем тексте, я подготовил помещение для обряда. Приготовил как должно, прочитал нужные слова, как указано, прикаснулся пламенем к Битуму и слышу, что лежалки внутри защитных знаков. Долгое время ничего не происходило, и я гадал, где допустил ошибку. Потом Битум вспыхнул и сгорел, сгорел ненарядно быстро, пламя взвилось вверх и обрело форму невероятного создания, сплошь покрытого кипящими пастями и дырами, из которых валил дым.

Битум продолжал гореть, и демон тоже, но чем меньше оставалась силы, тем менее телесный становился огневик, теряя топливо, что позволило ему вылезти в шире. Я бросился искать подходящее горючее, как вдруг существо, вопреки тому, что писал Турий, выскочило из-под защитных знаков, прыгнуло от угасающего огня к ближайшим бумажкам, и вся камната вспыхнула! Всё, что я успел — это сотворить ритуал изгнания, и существо прорвало, оставив камнату дымящейся, но целой. В следующий раз я начерчу куда больше сдерживающих знаков.

По его словам, он сам себя проклял
— М. Т.

Гончая Кхорна

Немного находится глупцов, осмеливающихся оскорбить Хозяина Трона черепов. На бесчисленных мирах Каликсиды, вокруг тлеющих костров или в тёмных переулках обветшалых кварталов, запуганные мужчины и женщины рассказывают истории о гневной Владыке крови. Пробудить его ярость – говорят они шёпотом – значит накликать на себя возмездие, что придёт в виде излюбленных охотников Кхорна – его гончих.

Гончие Кхорна – это свирепые звероподобные демоны, похожие на поджарых волков со страшными пастьми, полными острейших зубов, и толстой шкурой-чешуёй. Они бродят по Имматериуму стаями, никогда не отдыхая и вечно охотясь. Порой Кхорн призывает их к Трону черепов, как псарь сзывает своих собак. Он даёт гончим почуять запах крови обречённой души и отправляет их в мир. Гончие – неутомимые и незаменимые охотники. Они преследуют добычу и в тварном мире, и в Варпе, идя по следу сквозь пространство и время.

Когда гончие подбираются к жертве, ту начинают одолевает беспокойные сны, в которых звучат отголоски далёкого, едва слышимого воя. Вскоре несчастный начнёт слышать этот вой и наяву, а краем глаза – замечать размытые красные силуэты. Он может бежать в ужасе, но гончие будут терпеливо его преследовать и наслаждаться охотой. Наконец, они нападут, одолеют свою жертву, вцепятся в неё клыками и сокрушат ударами могучих лап. Счастливец может считать себя тот, кого просто разорвут на части и съедят. Менее удачливым предстоит изуверченными и истекающими кровью предстать перед Троном черепов. Они ответят перед хозяином гончих сами.

Кровавый бог любит своих псов и дарует им массивные, медные и железные ошейники, что будто бы растут у гончих прямо из шей. Это не простое украшение – шипастые обручи выкованы жаром кхорнова гнева и защищают от колдовства, которое презирает Повелитель битв. Немало псайкеров мнили себя достаточно могучими, чтобы сразиться с охотниками Кровавого бога и понимали свою ошибку лишь, когда клыки начинали срывать плоть с их костей.

Гончая Кхорна								
БВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Шип	Вос	СВ	Гов
45	-	8/45	8/40	30	15	60	40	09
Количество ран: 15				Скорость: 7/14/28/56				
Общий БВ: 8				Броня: нет (всё по 4)				

Умения: «Бдительность (Вос)+20».

Таланты: «Неистовство», «Сопrotивляемость (Психосилы)», «Стремительная атака».

Особенности: «Варп-нестабильность», «Демонический (БВ 8)», «Зверь», «Кровь Кровавому богу» †, «Ночное зрение», «Ошейник Кхорна» ††, «Потусторонний», «Природная броня (4)», «Природное оружие (Когти и клыки)», «Размер (Большой)», «Сверхъестественная Сила (×2)», «Сверхъестественные чувства (30 м.)», «Страх (2)», «Улучшенное природное оружие», «Четвероногий».

† **Кровь Кровавому богу:** создания Кхорна не получают штрафов от крови – эффекты критических попаданий, связанных с кровью (например, требующие теста Ловкости, чтобы не поскользнуться) неприменимы к созданиям Кхорна.

†† **Ошейник Кхорна:** психосиловое оружие не наносит гончим Кхорна дополнительного урона, основанного на пси-рейтинге владельца. Психосиловое оружие не может игнорировать особенность «Демонический» гончих, если только владелец не пройдёт **трудный (-10) тест Силы воли**. Кроме того, **порог** всех психосил, применяемых против гончих, возрастает на 10.



Идеи для приключений

- Адепт Империи зовёт Инквизицию на помощь. Он признаётся, что его преследуют огромные псы, что появляются везде, куда бы он не пошёл и не оставляют его в покое. Уже несколько недель они идут по его следу, бросаются и убивают других людей, но не трогают его самого. Они всегда позволяют ему бежать, хотя очевидно, могут разорвать в клочья в любой миг. Зачем гончим Кхорна так мучить мелкого адепта? Быть может, это лишь хитроумная ловушка для самих аколитов...

Броня: нет (всё по 4).

Оружие: когти и клыки (1к10+10 Р, Разрывное, бонус Силы учтён).

Уровень угрозы: Маллеус Минорис.



Джаггернаут Кхорна

ДЖгромные демонические звери из железа и меди, джаггернауты – это неостановимые, закованные в металл чудовища. Они способны затоптать любого врага медными копытами и перенести любые удары. В бою джаггернауты бросаются в самую гущу битвы, пытаясь насадить противника на свои железные рога. Эти медлительные, но огромные чудовища полагаются на свои размеры, чтобы сминать вражеские ряды, разбрасывать неприятелей в стороны ударами рогов и стаптывать целые фаланги смертных. Плотный огонь врага обычно ничего не может поделать с бронированной тушей – эти булавочные уколы в силах лишь раздражить из без того бешеного зверя.

Превосходящие размерами любых боевых коней, джаггернауты внешне напоминают огромных носорогов, покрытых склёпан-ными пластинами медной брони с шипами и жуткими символа-ми своего бога. Эти ужасные существа иногда служат в качестве боевых зверей-скакунов для могущественных смертных, удосто-ившихся благосклонности Кхорна или для самых жестоких и жадных до битвы кровопускателей.

Джаггернаут Кхорна								
БВ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Цнт	Вос	СВ	Тов
45	-	10 ₅₅	10 ₅₅	22	15	15	40	15
Количество ран: 20				Скорость: 6/12/18/36				
Общий БВ: 10				Броня: нет (всё по 6)				

Умения: «Бдительность (Вос)+20».

Таланты: «Неистовство», «Яростный натиск».

Особенности: «Варп-нестабильность», «Демонический (БВ 10)», «Жестокий натиск», «Зверь», «Кровь Кровавому богу» †, «Ночное зрение», «Страх (3)», «Потусторонний», «Безумный напор» ††, «Природная броня (6)», «Природное оружие (Рога и копыта)», «Размер (Огромный)», «Сверхъестественная Сила (×2)», «Улучшенное природное оружие», «Четвероногий».

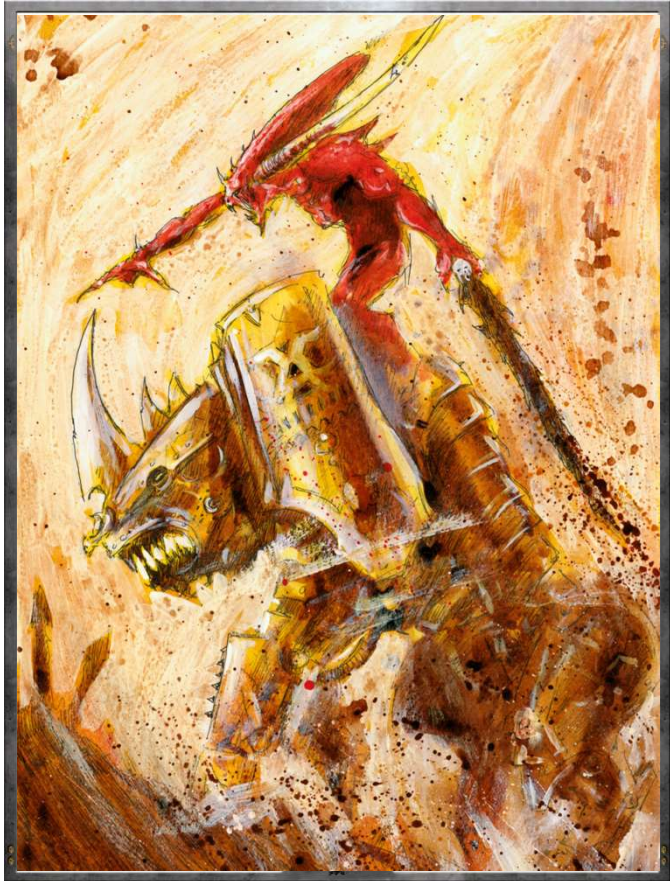
† **Кровь Кровавому богу:** создания Кхорна не получают штрафов от крови – эффекты критических попаданий, связанных с кровью (например, требующие теста Ловкости, чтобы не поскользнуться) неприменимы к созданиям Кхорна.

†† **Безумный напор:** вместо того, чтобы предпринимать «Натиск» по общим правилам, джаггернаут может применить *безумный напор*. При этом он передвигается на обычную дистанцию *натиска*, устремляясь по прямой траектории к своей цели. В случае, если он достигает её, все остальные (неважно союзники или враги) в радиусе одного метра от цели *безумного напора* (включая её саму), получают 1к10+10 единиц ударного урона. Джаггернауту не нужно делать бросок на попадание. Все цели этой атаки могут тратить *реакции* на «Уклонение», по общим правилам. *Безумный напор* можно применять только один раз за раунд.

Броня: нет (всё по 6).

Оружие: рога и копыта (1к10+10 Р, бонус Силы учтён).

Уровень угрозы: Маллеус Майорис.



Идеи для приключений

- Враг, которого аколиты давно одолели, вернулся. Все считали его мёртвым, но теперь он не только больше демон, чем человек, но и владеет джаггернаутом Кхорна. Хуже того, он не пытается прямо расправиться с аколитами. Вместо этого, он одного за другим убивает их друзей, соратников, связанных и осведомителей, что некогда помогли победить его. Если аколиты не смогут быстро выследить и остановить этого безумца, их выстроенная тяжким трудом агентурная сеть будет разрушена, а всё, что они создали – уничтожено. Теперь это личное дело.
- Самая любимая страшилка, что рассказывают обитатели агростанции 720-SX, что на Цейде II – это история о медном быке, кровожадном чудовище, от чьих металлических копыт гибнут одинокие фермеры. Это всегда считалось просто сказкой... пока соседний лагерь не был уничтожен до последнего человека. Жертв будто бы забодал и затоптал огромных размеров бык. Убийства продолжаются, городок охватывает паника, и на наземном поезде прибывает группа аколитов. Они должны остановить медного быка и, если он окажется тем, о чём они думают, то найти придётся и его хозяина.

ПРЕЗИРАЙ ЕРЕТИКА –
ЕГО ПУТЬ ВЕДЁТ
К ВЕЧНОМУ ПРОКЛЯТИЮ

Из дневников инквизитора Фельрата Тельта: 175.787.М41

Докаггернауты — самые нечестивые из орудий Великого Врага. Спятившие от кровавого глумления слуги Хаоса, не знающие ничего, кроме войны и убийств, становятся ещё более смертоносными, оседлав это демоническое чудовище. Лишь однажды за свою службу я сталкивался с докаггернаутами в открытом бою. Тогда мои акалиты выяснили, что крют, катарый, на мой взгляд, не выделялся ничем, кроме особенной жестокости, готовит, не много, ни мало, вторжение на мир-кладбище Пресвитер Мира.

Орбитальные системы защиты были сокрушены в первые минуты штурма, и у защитников осталась лишь несколько очагов сопротивления — укрепённых толек, занятых спешно собранным ополчением из гражданских. Тогда я в первый раз за свою службу инквизитором, вывел в поле почти всю свиту, оставив на орбите лишь тех, кто совершенно не мог сражаться. Мы высадились прямо среди огня и насилия, но подготовка и отличное вооружение помогли нам быстро проложить себе путь. Оказавшись на переднем крае, мы узнали, что штурм возглавляет демон-витель, что едет верхом на некоем чудовище. У нас не было времени продумывать изощрённую стратегию, и мы с моими ближайшими акалитами принялись искать этого вождя.

Чемпион Хаоса не отступил в своё убежище, как я предполагал. Вместо этого, от сплотив своих воинов и бросил своё ручное чудовище на наш транспорт с фланга. Каркас членака разорвала как консервную банку из гвардейского скупайка, и мы нас к носу столкнулись с ардой неистовых крютистов и порождённых Варпом твирей Хаоса. Так началась одна из самых отчаянных битв за всё моё служение. Мы пошли в яростную контратаку, и хотя врагов несколько не беспокоили потери, мы начали их теснить. Когда казалось, что удача кланится на нашу сторону, в битву вступил чемпион Хорна, врывающийся в наши ряды верхом на своём докаггернауте. Он с лёгкостью снял нас, и я понял, что оказался с огромным демоническим зверем лицом к лицу. Я помаснул его благословёнными словами мечом, на чудовище лишь зарычала в ответ и приготовилась посадить меня на рог. В тот миг, хвала Императору, Окиит сожёл чемпиона из своей мельты. Потеряв хозяина, докаггернаут сражался свирепо, но непродуманно и, наконец, пал от сосредоточенного огня тяжёлого оружия.

Этот зверь и его всадник были опасны и по отдельности, но вместе они стои́т страшнее.

Хозяйка пустоты

В рассказах пустоходов, «хозяйка пустоты» – это острое, вежливое имя, данное нечестивым тварям, что таятся среди звёзд. Это голоса в пустоте, королевь-ведьмы демонов, что жаждут уничтожать космические корабли и выпивать жизнь из тел живых людей своими поцелуями. Их зов – это песнь сирен, что может вызвать безумие, заставить пустоходов разгерметизировать корабль или бросаться друг на друга, кусая и терзая товарищей. Демоны, что породили столь пугающие легенды – это безымянные отродья Слаанеш, часть нечестивых полчищ, что преследуют каждое пустотное судно в Империи, идущее проторенным варп-маршрутом. В отличие от младших сородичей, что могут лишь гнаться за кораблём, хозяйки способны воспользоваться мгновением слабости навигатора или астропата, пробиться сквозь поле Геллера и оказаться внутри.

Одного вида разрывающегося тела астропата и чудовищного явления хозяйки пустоты, закутанной в его разорванную плоть и внутренности, как в рваную хламиду, достаточно, чтобы сломить слабого волей. Облик воплотившегося демона похож на несколько слепленных вместе женских тел – у него несколько пар рук, ртов и лиц, смотрящих в разные стороны. Тело этого демона – жуткая помесь женщины, краба и раздувшейся жабы, а половина его рук увенчана шипастыми клешнями.

Едва появившись на судне, хозяйка начинает кричать и стенать множеством голосов, что звучат в так извивам Варпа. Жуткое песнопение поработает каждого, кто слышит его, терзая слух и покоряя разум. Для своих жертв, хозяйка – красавица, ради которой не жалко и души – ибо когда песня Варпа плавит разум, рассудок бежит прочь и на смену ему приходит пенящееся безумие. Некоторые пустоходы принимают истязать сами себя; другие начинают убивать товарищей, крушить оборудование и пытаться открыть гермоврата, ведущие в пустоту. В упоении злобой демон шагает по кораблю во главе растущей орды безумцев, множа страдания своих марионеток в оргии смерти и разрушения.

В Каликсиде так погибло немало кораблей. Инквизиция узнала о демонах такой породы от нескольких переживших катастрофу праведных душ – техноадептов, что заперлись в отрезанных от всего корабля инжиниумах, закалённых ветеранов линейного флота, что изгнали демонов, подорвав арсенал, и, само собой, от Ягамара Элста.



Хозяйка пустоты								
БВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Шип	Вос	СВ	Тов
35	25	35	8/40	32	35	30	40	15
Количество ран: 20				Скорость: 3/6/9/18				
Общий БВ: 8				Броня: нет				

Умения: «Бдительность (Вос)», «Язык (Низкий готический)».

Таланты: «Оружие ближнего боя (Примитивное)».

Особенности: «Варп-нестабильность», «Восхитительная песнь» †, «Демонический (БВ 8)», «Демоническое присутствие» ††, «Ночное зрение», «Одержимость», «Потусторонний», «Природное оружие (Когти)», «Страх (3)», «Улучшенное природное оружие».

† **Восхитительная песнь:** бесконечные стоны и плач хозяйки приводят в восторг всех и вся. Каждый, кто непосредственно слышит её песнопения, должен пройти **состязательный тест Силы воли** или будет **оглушён** на один раунд. Каждый раунд **оглушённый**, если он всё ещё слышит песнь, должен вновь предпринимать **состязательный тест Силы воли** – провал приведёт его в экстаз и принесёт 1к5 **очков безумия**. Любой, кто подготовится (например, заткнёт уши воском) получит **бонус +10** к этим тестам. Если жертва была **оглушённой** три раунда подряд, она становится рабом демона до тех пор, пока хозяйка не будет уничтожена или пока жертва не освободится сама (см. врезку).

†† **Демоническое присутствие:** все существа в пределах 20 метров получают штраф -10 на тесты Силы воли.

Оружие: когти (1к10+4 Р, Разрывное, бонус Силы учтён)

Уровень угрозы: Маллеус Майорис

Восхищённый раб

Чтобы отобразить попавших под восхитительную песнь рабов хозяйки пустоты, добавьте в обычный профиль NPC следующие пункты:

Характеристики: увеличьте Силу и Выносливость на +5.

Умения: «Бдительность (Вос)».

Таланты: «Бесстрашие», «Оружие ближнего боя (Безоружный, Примитивное)».

Особенности: «Освобождение» †

† **Освобождение:** восторженная жертва может прийти в себя, заткнув уши или как-то ещё прекратив слышать песню Варпа. Рассудок вернётся к ней через 1к5 раундов.

Из дневника инквизитора Феларата Тельта: 3.105.788.М41
Я всё Ягамара Элста во внешней круг своих поминаний – он доказал,
что не по злым делам пустоты. Берите с него пример, на поминте –
Богу-Императору угодны все средства и характеры. Элст же быстрее
добьётся проклятия, чем успеет испустить его надежды.

Идеи для приключений

- Аколиты путешествуют в Варпе уже месяц, когда поле Геллера на их корабле слабеет, и хозяйка пустоты захватывает навигатора. Крики и стоны демона сводят экипаж с ума – люди бросаются в вентиляцию и недра механизмов, ломают судно и убивают друг друга голыми руками. Аколиты должны действовать решительно. Смогут ли они среди творящегося безумия сплотить праведных вокруг себя и отбить инжиниум, выйти из Варпа и уничтожить демона? Быть может, они испортят корабельные воксы, чтобы спасти как можно больше пустоходов от пагубной песни?
- «Чудо Каварри» пропало в Варпе десятилетия назад, но сейчас его остов обнаружили, вращающимся вокруг какого-то спутника в тёмных внешних безднах. Наблюдатели, что обнаружили судно, уже пропали, но об этом стало известно Ордосам. Аколиты должны обследовать корабль. Внутри они обнаружат хозяйку пустоты, пойманную в окутывающем корпус судна повреждённом поле Геллера, включенного последними усилиями обречённых техноадептов. Наблюдатели слышали песнь и ныне, обращённые в безумных и свирепых зверей, бродят по пропитанному скверной и усеянному растерзанными трупами адскому кораблю. Этот остов должен быть очищен – но для этого аколиты должны выжить и унести ноги отсюда.

Вокс-запись // Череп-дрон камеры Трезубца 54-Омега – 563/a17

Допросу подвергается // Ягамар Элст

Расшифровщик // Писец Ономин // 3.237.795.M41

Задолго до того, как я был сослан на нижние палубы за мои грехи, я руководил службой безопасности на «Наследстве Святой Терры» – мы носили дробовики, а наши панцири были черны как сердца каждого из нас. Это случилось под самый конец путешествия. Вот эта история. Мы уже пять недель шли к Свечам Альмиарха. Всё началось во время охоты на дезертиров в казематах носового орудия-секундус. Из вокс-установки начал звучать жуткий соблазнительный стон, а в наши сердца впились острые когти. У Реллиса, что нёс вокс, пошла кровь из ушей ещё до того, как мы успели расколотить его станцию и начали расстреливать вещательные решётки над головами. Пушкарей колотило в припадках, будто одержимых, но мы выбивали из них эту дурь дубинками и горячими молитвами.

Когда из боковых проходов хлынула целая толпа, сопровождаемая вокс-стенаниями, мы отступили к оружейной. Выстрелы дробовиков и стабберов убивали сумасшедших по дюжине за раз, но они не останавливались. Я видел, как пустоходы рвали плоть зубами и обращались из верных слуг Императора в отравленных безумием Варпа убийц. Стной меня Император, но я принёс его Милосердие трём своим товарищам. Врагов же мы убили сотни – их трупы кучами громоздились на палубе, но впереди было ещё больше, а звуки Варпа не замолкали. Оставшиеся верноподданные заткнули себе уши или уже оглохли от благословенного прохота выстрелов. Проклятие, как нас было мало! Мы успели отступить за главные гермодвери и соединились там с остатками экипажа со средней части корабля.

Мы молились, чтобы инжиниум выстоял, и «Наследство» смогло победить этот ужас! Но варповы стенания прорывались сквозь гермодвери и звучали всё громче – зверь, что издавал их, шёл за нами. Я поднял глаза на мгновение... и увидел дар Самого Императора! То был абордажный плазменный факел, когда-то извлечённый из остова «Святости». Он послужит Флоту ещё один раз! Мы устроили огневую позицию прямо напротив главных дверей, нацелив орудие прямо на них. Техноадепты, что заботились о факеле, как о младенце, тащили отовсюду энергетические кабели. Мы командовали экипажем, распевая гимны, дабы заглушить звуки Имматериума, что проникали в людские умы. А потом мы распахнули двери, чтобы горячо встретить варпового зверя во имя Императора!

Нурглинги

«...и Великий отец отметил тех, кто был избран получить дар нурглингов. Эти слуги несут на своих многочисленных спинах его избранных и чемпионов. Нурглинги будут сражаться за них, питать их и помогать им разносить дары Отца Нургла по всему недостойному и неблагодарному Империям Человека...»

- отрывок из «Либера Пестиленция»

Нурглинги – низайшие слуги Нургла, Бога разложения. Эти тучные, но крошечные демоны, вечно хихикающие и переругивающиеся друг с другом, кажется, наслаждаются хаосом, который сеют. Такие крошки помогают слугам своего чудовищного божества в бою, роясь вокруг врагов, кусая и ослепляя их. Также нурглинги с хохотом несут чемпионов Нургла в бой в разваливающихся паланкинах, сколоченных из гнилых досок.

Сплошь покрытые рогами, бубонами и опухольями, нурглинги, должно быть, самые отвратительные существа во всём сущем. Язвы и уродства покрывают всех их тела – кроме лишь чёрных глаз-бусинок и огромных клыкастых пастей. В бою нурглинги полагаются на два важнейших преимущества – огромную численность и склонность врагов недооценивать этих смешных малюток. Непросто найти участь страшнее, чем с головой погрузиться в живую трясиину из демонических обжор. Безоглядно свирепые и не думающие беречь себя нурглинги бросаются на неприятеля настоящей чумной волной.

Нурглинги								
БВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Цинт	Вос	СВ	Тов
25	-	10	4/21	25	15	15	40	-
Количество ран: 6				Скорость: 1/2/4/8				
Общий БВ: 4				Броня: нет				

Умения: «Бдительность (Вос)+20»

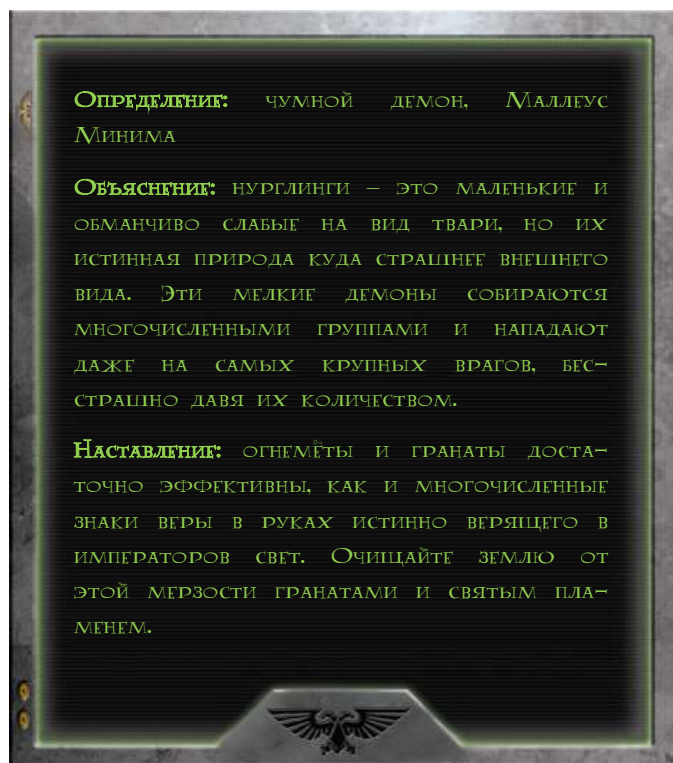
Таланты: нет.

Особенности: «Варп-нестабильность», «Демонический (БВ 4)», «Потусторонний», «Природное оружие (Зубы)», «Размер (Маленький)», «Страх (1)», «Улучшенное природное оружие».

Броня: нет.

Оружие: зубы (1к10+1 Р, Токсичное, бонус Силы учтён); любой, кто получил урон от укуса нурглинга, должен пройти **простой (+10) тест Выносливости** или получить заболевание (суть определяется ведущим). Заболевший навсегда теряет 1к5 единиц Выносливости.

Уровень угрозы: Маллеус Минима.



Из дневника инквизитора Фельрата Тельта: 134.678.М41

В молодости я часто бывал глуп, излишне самоуверен, и нередко переоценивал собственную выносливость. На планете Кур Вульпа во время погони на еретических кандунов Салам Чаринам, что сбегал от меня несколько месяцев назад, этот недостаток впервые серьёзно повредил мне. Я полагался на помощника Дожейн — рыскавшего вительницы-прарокини и солдата удали с Крита, ибо мои собственные связные на Куре Вульпа пропали через пару недель после того, как туда прибыл кандун. Должен признать, что Дожейн была мастером своего дела... меньше чем за месяц она выследила Чарина — он скрывался в квартале, припавшем к Схале Трогеници в столице Вакспарте.

В своём высокомерии я решил взять Чарина живым, и потому мы выжидали и следили за ним ещё шесть недель. Агентурная сеть Дожейн докладывала нам обо всех передвижениях кандуна и его странном интересе к Схале Трогеници. Лишь когда пропал самый заслуженный из аббатов-инструкторов, я понял свою ошибку. Дожейн, а и пять ликвидаторов из Чёрного папка под покровом ночи ворвались в Схалу. Там мы обнаружили такую байню, что закалённая наёмница Дожейн бесповоротно сломилась с ума. Кандун осквернил Схалу, превратив её детское крыло в вырешню яму, полную мерзких хихикающих нурингов. Он призвал целый сонм этих демонов, сиречь Чёрного бога, чтобы прикрыть своё безделье. Отвратительные твари резвились вволю, а пол был липким от смевавшихся крови и нечистот.

Десятки насмешливых шепотков хором поприветствовали нас, и со всех сторон на меня и ликвидаторов налетели враги. Эти крашечные сирки Нургия скакали и хохотали над какими-то гадкими шутками весь бой. Дожейн была бесполезна — её разум был сломлен — и рыдала, зажавшись в угол. Хемганам и огнемётам мы выжидали эту скверну, но демоническая шлоуха не шла со всех сторон. Нургинцы прыгали на ликвидаторов из-под потолка, выскакивали из толстого слоя нечистот, что покрывал пол и ронялись вокруг нас, десятикратно превосходя числом. Один из ликвидаторов сохранил хладнокровие и фраз-гранатами расчистил нам путь к выходу. Он заплатил за свою храбрость жизнью, но это позволило нам выдаться из той комнаты, вытащить Дожейн и перегруппироваться. Меня дурно чувствовало вину и стыд за своё преступление, которое дало этому чудовищу Чарину то, чего он хотел — время. Схала была очищена огнём и пересвящена печатями и благословениями высокопоставленного священника. Но напоминание о той битве лежит на моей душе десятилетиями.

Именно таким я и хочу запомнить Тельта — бодрым, сильным,

решительным

Его судьба должна быть уроком для всех нас.

— Р. В.

Хищники Звёздного порядка

Звёздный порядок – это союз культов забвения, что охватывает сектор Иксианад. Его члены исповедуют веру в апокалипсис, и уже столетие назад эти фанатики заинтересовались Каликсидой и Звездой-Тираном. Они не ограничиваются проповедями, но ищут способ приблизить конец света. Худшие из этих культистов появились в Каликсиде, ища колдовской силы, коей достанет, чтобы сжигать целые миры в пламени Эмпиреев.

В седьмом столетии М41 на разорённом ксеномире археозкпелораторы Звёздного порядка нашли то, что позже стало известно как Тщеславие – идею, что также была ключом к древнему договору, что неизвестные ксеносы заключили с силами Варпа. Познавшие Тщеславие становились зрими для хищников – злокозненных порождений Варпа, принимающих облик невидимых и неумолимых охотников-зверей. Эти демоны никогда не устанут гнаться за добычей и убивать её безо всякой жалости, исчезая лишь, когда все, постигшие Тщеславие будут убиты и разорваны на куски.

Провидцы Звёздного порядка вычислили эту закономерность, и она стала частью их нечестивых колдовских арсеналов. Ныне Тщеславие принимает облик свитка с текстом на высоком готическом и несколькими схемами, но его можно и произнести вслух. Чтобы понять суть, нужно изучать или обсуждать это творение не меньше часа, но обычно это уже меньше, чем незадачливому учёному осталось жить. Достаточно умелый телепат, постигший Тщеславие может мгновенно заражать этим знанием чужие умы.

Вскоре после того как будет изучено Тщеславие, из Варпа появится хищник, чтобы терзать и убивать. В Материум это существо проникает через порталы, коими может служить дверь, арка или иной вход, которым люди обычно пользуются – на его месте возникнет портал. Немногие жертвы Тщеславия могут достаточно долго находиться вдали от любых дверей – если только не будут навеки заключены в четырёх стенах или баке, подобно псайкерам-рабам Звёздного порядка.

Хищник является в Материум в виде искажений в воздухе, среди которых едва различим слабый намёк на его отвратительное бесформенное обличие. Невидимые протуберанцы хватают своих жертв и рвут их на части с устрашающей силой и скоростью. Демон безо всяких сомнений убьёт любого, кто оказался рядом и чей ум был поражён Тщеславием. Хищник хранит полное молчание, даже во время кровавой расправы над множеством людей и зверей, заступивших ему путь. Немногие могут уничтожить эту тварь или заставить её отступить – но даже это не спасёт жертву от нового хищника, что появится из нового портала, рядом с которым окажется жертва. Для постигших Тщеславие спасения нет.

Хищник								
БВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
40	-	8/40	8/40	42	10	55	40	15
Количество ран: 20				Скорость: 4/8/12/24				
Общий БВ: 8				Броня: нет				

Умения: «Бдительность (Вос)+20».

Особенности: «Варп-нестабильность», «Варп-оружие», «Демонический (БВ 8)», «Демоническое присутствие», «Милосердная неразличимость» †, «Охота» ††, «Потусторонний», «Природное оружие (Клыки)», «Сверхъестественная Сила (×2)», «Сверхъестественные чувства (20 м.)», «Странная физиология», «Страх (2)».

Демоническое присутствие: все тесты Силы воли в двадцати метрах от демона получают штраф -10.



† **Милосердная неразличимость:** этот демон появляется в виде клубов тумана. Атаки против него получают штраф -10, если только атакующий не находится на расстоянии *стрельбы в упор*.

†† **Охота:** любой, кто изучает Тщеславие, должен предпринимать **средний (+0) тест Интеллекта** раз в месяц. Набрав две ступени успеха, учёный постигнет все губительные тайные Тщеславия и станет следующей жертвой хищника. Демон может почуять учёного, если тот находится в двадцати метрах от потенциального портала (двери, арки или иного прохода, которым обычно пользуются люди). Тварь выйдет из образовавшегося портала и начнёт охоту. Она будет преследовать добычу по варп-следам, что оставляет Тщеславие. Если жертве удастся изгнать хищника или как-то сбить его с толку, через 1к5 дней охота возобновится – как только жертва вновь окажется вблизи потенциального портала, оттуда появится новый хищник. Портал можно запечатать пентаграмматическими печатями (см. стр. 115 «Последователей Тёмных богов») – это предотвратит появление демона. Чистка разума также может помочь.

Броня: нет.

Оружие: клыки (1к10+4 Р, Варп-оружие, Примитивное, бонус Силы учтён).

Уровень угрозы: Маллеус Майорис

Идеи для приключений

- Лексограф Труд Алоис найден в своем имени мёртвым и будто бы разорванным на части дикими зверьми. Его знакомые по учёному сообществу ныне тоже мертвы – каждый погиб вскоре после того как получил переданную через Гильдию посланников загадочную пачку бумаг. Ходят слухи о вмешательстве Варпа, а положение лексографа Алоиса было таково, что Ордосы посылают своих аколитов пресечь слухи. Следы скверны действительно есть, и в них прослеживается пугающая связь со Звёздным порядком. Скольких невинных отвратительный демон успеет убить до того, как аколиты осознают опасность?

Мой господин, нам нужно изнутри защитить хранилища от воздействия Эмпиреев – того самого, что вы уже наблюдали на Снежной пещере. Было уже семнадцать смертей, и библиотеку скован ужасом. Я прошу сделать печати постоянными, благословлёнными и защищёнными, а все материалы по культу определить к вечному погребению.

Я узнал достаточно о том, как эти еретики используют Варп, чтобы расправляться со своими врагами, и считаю, что дальнейшее изучение их работ представляет смертельную угрозу для жизни и души исследователя.

Адепт-эрудит Альбер Байеретт

Из дневников инквизитора Фельрота Гельта: 3.056.789.M41

Пласталевый бак несанкционированного псайкера был пробит лазразрядами и выпускал дым после взрыва. Увы, этот же взрыв прикончил и настоятеля еретического монастыря, чей изуродованный труп лежал рядом среди начертанных для обряда рун и других каракулей. Быть может, возьми мы его живым, мы смогли бы узнать, что убило адепта Мэмина – психическое воздействие на него не было таким сильным. Мы могли бы больше узнать о том, что связывает эту секту с Варпом и смогли бы защитить Мэмина и солдат ордоса, что сражались вместе с ним.

Это произошло в отвратительно ксеноподобном зале, располагавшемся в середине того, что осталось от монастыря, и был укрыт от стихий какими-то полупрозрачными панелями, которые устанавливали еретики-рабочие. Адепт Мэмин расправлялся с оставшимися культистами, по изгибающимся туннелям и сквозь бесформенные арки проносился треск хеллганов. Мои отряды зачищали соседние кельи и хранилища, а медикус Плир помогал раненым. Помню, что как раз заметил след от лазразряда, появившийся на антигравитационном поле передвижного бака, в котором находился мой псайкер, когда по воксу разнёсся крик «Демон!».

Нашим первым инстинктом было броситься в бой против порождения Варпа – не знаю, можно ли назвать нормальными такие рефлексы и их обладателей. Я выбежал в коридор и увидел расчленённые тела, кровь, варп-дым и ощутил, что здесь находится неясное, но жуткое существо, что прошло через ближайшую арку и вернулось в Варп. Я много раз переслушивал вокс-записи смерти Янда Мэмина, пытаюсь понять природу убившей его твари, зверя, которого мы ныне знаем как «хищника».

Крах Несовершенства

Слаанеш порождает рябь чувственных ощущений по всем каликсидским Эмпиреям. Там, где эти волны встречаются с психическими приливами и отливами, кои окружают миры наслаждений, рождаются странные, маниакально одержимые чем-то демоны. Один из видов таких демонов называют Крахом несовершенства – такое имя им дали эрудиты Схолы Импермиссус перед тем как окончательно погибнуть от рук Каликсидских Ордосов.

Крах Несовершенства появился на Киноге – мире наслаждений – в начале восьмого века М41. Киногские грешники предавались запретным удовольствиям, создавали нелепые произведения искусства и составляли искусные заговоры – жалкое и бледное подобие осквернённого Мальфи, цветущий сад, в котором могла бы цвести куртуазная любовь.

Нравственный упадок и взыскательное греховодничество призвали из Варпа Крах несовершенства, чтобы окончательно очернить благородные души. Истинное обличие Краха – это раздутая тварь, похожая на толстую женщину, жабу и краба одновременно, но этот демон редко воплощается в мире до тех, пор пока его планы не подойдут к завершению.

Но даже тогда он скрывается под очаровательной и соблазнительной личиной. Это могущественное создание, но оно вынуждено создавать ковен не более чем из шести последователей – повес-художников, распутников или заговорщиков. Оно шепчет в их головах и направляет их мечты и надежды, подталкивая писать совершенные картины, испытывать идеальную любовь, воплощать безупречные планы убийств. Все члены ковена и их деяния будут связаны друг с другом, но в каждом будет крыться один глубокий изъян.

Крах наслаждается такими интригами и чувствами – горем, гневом, восторгом – которые испытывают его последователи. Совершенство – суровый надсмотрщик. Демон одержим этими интригами и устройством жизни своих культистов. В конце концов, когда ковен исчерпает свои возможности, Крах собирает его членов воедино и воплощается, чтобы уничтожить последователей, поглотить их души и стать сильнее.

Крах способен уничтожать людей и сводить их с ума во имя Архиврага одним лишь взглядом – но вместо этого, его сумасшедшая демоническая природа заставляет его убеждать, угрожать и торговаться. Его шёпот, звучащий на ветру, исподволь манипулирует жертвами и будто бы случайно заносит скверну в богатые шпилы.



Фолнанты из Схолы Импермиссус могут раскрыть и другие тайны Краха и ему подобных, почерпнутые из бреда сломленных умов – если только эти тома удастся найти. Например, известно, что Крах не переносит неумения – его ненависть к бездарям достойна фанатика. Художники-неумехи и любые скверные вещи могут оказаться настоящим оберегом, а правдоподобные обвинения к несовершенству могут изгнать демона.

Сущности Эмпирея, его приливы и отливы, обрётшие плоть в злокозненных намерениях, всегда порочны и бесчеловечны. Ибо как ещё можно объяснить поступки киногского демона? Это воплощение могущества Эмпиреев может убивать людей десятками во славу нечестивого имени Архиврага, но вместо этого обратило внимание лишь на шестерых повес. Он мог явиться к ним, сжечь их бессмертные души в пепел, а их тела – сделать своими марионетками, но вместо этого он убеждал, грозил, соблазнял и торговался, как шёпот на ветру. Он ждал, почти случайно охватывая своей скверной богатые шпилы.

Мой господин Гельт верит, что обнаружил наставления, оставшиеся от нередко подвергшейся чисткам Схолы Импермиссус, где описаны демоны, пирующие на порочных ощущениях, что вызывают достижения недостижимого совершенства заговоры и предметы искусства. Он был уверен, что выследит кроющегося в тени зверя, и рискнул своей душой, надев ненадёжный доспех, а нас вооружив благословенным оружием и свитками изгнания.

Я молился о том, чтобы Бог-Император защитил моего господина и адептов-милитантов, укрепил их уверенность и направил к благой цели. Так и случилось – я был благодарен, что одолевавшие меня сомнения не претворились в жизнь. В следующем году я передам то, что мы знаем об этом демоне в хранилища, так что, когда он снова появится в развращённых уголках Каликсиды, он будет узнан и побежден.

Адепт-эрудит Альбер Байеретт

Крах Несовершенства								
БВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
35	25	10 ₅₀	10 ₅₀	40	50	50	50	40
Количество ран: 25				Скорость: 4/8/12/24				
Общий БВ: 10				Броня: нет				

Умения: «Бартер (Тов)+20», «Бдительность (Вос)», «Запугивание (Тов)+20», «Обольщение (Тов)+20», «Обман (Тов)+20», «Оценка (Инт)+20», «Поиск (Вос)», «Проницательность (Вос)», «Учёное знание (Философия) (Инт)», «Язык (Высокий готический, Низкий готический) (Инт)+20».

Особенности: «Бич ощущений» †, «Варп-нестабильность» «Демонический (БВ 10)», «Демоническое присутствие», «Неразумные желания» ††, «Потусторонний», «Природное оружие (Когти и клешни)», «Раб утончённости» †††, «Сверхъестественная Сила (×2)», «Соблазнительная маска» ††††, «Страх (3)», «Улучшенное природное оружие».

Демоническое присутствие: всех, кто оказался неподалёку от демона, одолевают бесконечные то приятные, то тревожные ощущения. Все существа в пределах двадцати метров от демона, получают штраф -10 на тесты Силы воли.

† **Бич ощущений:** демон направляет в своих жертв поток самых ужасных видений, ощущений и страданий. Жертвы, удостоенные такого внимания, должны проходить **состязательный тест Силы воли** каждый раунд, чтобы действовать нормально. Каждый провал такого теста приносит жертве 1к5 очков безумия.

Идеи для приключений

- Киногский демон был изгнан лордом-инквизитором, которому служат аколиты. Увы, шестая из ковена соблазнённых заговорщиков, обманутая и отвергнутая возлюбленная, сумела избежать смерти и скрыться в среднем улье. Она – последняя связь демона с Материумом, и пока она жива, он может воплотиться вновь. Аколиты должны выследить и уничтожить эту женщину... но что если сохранились и другие связи в виде несовершенных творений культивистов? Что если её смерть исполнит намерения демона? Аколиты должны действовать осторожно, чтобы не оказалось, что они, сами того не ведая, выполняли волю демона.

†† **Неразумные желания:** если демон решит, что его положение или поступки неидеальны, он должен предпринять **тяжёлый (-20) тест Силы воли**. В случае провала, Крах бьёт сам себя, не обращая внимания на всех остальных врагов в течение одного раунда. В начале следующего раунда, Крах может вновь предпринять этот тест и, в случае успеха, действовать как обычно.

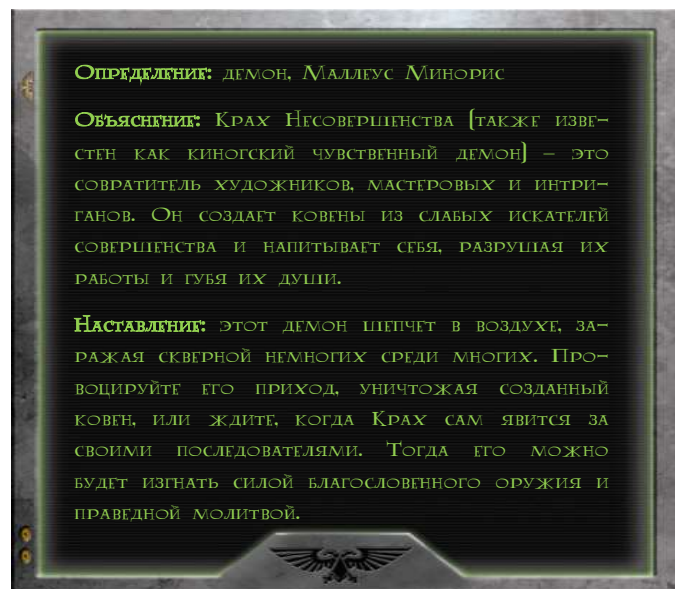
††† **Раб утончённости:** демон должен предпринимать **тяжёлый (-20) тест Силы воли**, чтобы прикоснуться к уродливой вещи, плохому ремесленнику или неумелому заговорщику. Несовершенство отталкивает его. Увы, намеренно создавая нечто уродливое, вы рискуете достигнуть совершенства в своих намерениях, что не сулит вам ничего хорошего, если демон осознает, в какую игру с ним пытаются играть, и воспримет ваше творение именно таким образом.

†††† **Соблазнительная маска:** если демон захочет, он может замаскировать свой чудовищный облик. Когда он прячется под соблазнительной, вечно меняющейся личиной, его особенность «Страх (3)» не действует.

Броня: нет.

Оружие: когти и клешни (1к10+10 Р, Разрывное, бонус Силы учтён).

Уровень угрозы: Маллеус Минорис.



Из дневников инквизитора фельрота Гельта: 3.581.719.M41

Из разбитых дверей доносился запах кадил и потрохов. Я пошёл туда один, закованный в едва работающий и скверно выглядящий силовой доспех – но это было для меня большей защитой, чем все слоёв керамики и тщательно нанесённые отцом Альбером печати-обереги. За дверьми на позолоченном мраморе, в лужах собственной крови, лежало шесть высокородных еретиков – будто куски мяса в пролитом вине. Их творения – плоды искусства и интриг – так же валялись разрушенными среди дымящихся жаровен. Зверь Варпа, что сотворил это, сейчас был здесь – лежал на труде шёлка и редких, поломанных деревьев. От него исходила сильная аура, что терзала духовный шит, поднятый моими бак-псайкерами. Боль и языки удовольствия скользили вокруг меня, хотя я понимал, что демон пока не пытается действовать всерьёз. Выглядело чудовище то как расплывшаяся масса абсолютной мерзости, то как изящное воплощение похотливой красоты. Он менял облик, ища моей реакции, ища прореху греха в доспехах праведника.

– Ты опоздал, Праведник, – пробубльнул демон и вздохнул. – Их стараниями у меня был великолепный пир. Я напился силой, но в этом мире ещё так много людей. – Он говорил это, возлежа на разорванных одеяниях, и размышлял о том, как лучше вытащить меня из моего неприятного доспеха и стоит ли оно того.

– Значит, в этом ты достиг совершенства, дьявол? – спросил я.

– Да. Тебе не понять, какое удовольствие это приносит, – он жутко рассмеялся, и каждый звук его смеха пронзал меня волной тошнотворных улюлюканий; через воск я услышал тихие стоны моих бак-псайкеров – что бы не испытывал я, они страдали вдосталь сильнее. Но я не мог спешить, даже когда их жизни висели на волоске.

Я шагнул вперед, с головой окунаясь в омерзительные ощущения, и приготовился к возможной смерти.

– Я оспариваю твоё совершенство, ибо я стою здесь. Я – воплощение воли Бога-Императора, что испортит эту постановку. Пьеса не закончена, а я уже разлил чернила. Так совершенен ли ты, дьявол?

Крик был ужасен – он пришёл из мгновения небытия, в котором не чувствуется даже присутствие демона. Зверь обрушил на меня поток образов и ощущений – радость от законченного труда, мука от того, что идеальная работа уничтожена, боль от найденного в творении изъяна, порочное удовольствие от того, что именно ты его уничтожил – всё это повторялось на тысячу ладов. Я не мог не подумать о том, какая судьба ждала менее защищённые души.

– Сейчас! – крикнул я, перебивая поток видений. – Во имя Императора, сейчас! – и мои милитанты появились на золотой лестнице с трижды благословлённым оружием в руках. Я упал на колени и с трудом мог даже просто поднять хеллган. Псайкеры что-то бормотали и кричали по вкусу, будто их души окунали в кислоту.

Затрещали дротикометы Мэмина и Балтаса, что пронзали демона испещрёнными письмами колыхаками, а бронированная громада Котима навела на чудовище лапшуку, увешанную молитвенными свитками. Демон погрузился в безумную ярость – а может, жуткий экстаз? – и Котим выстрелил, испарив его варп-плоть. От попадания переливчатого луча разлетелась вся дальняя стена, а взрыв унёс куски камня и другие обломки в дыру, за которой поджидал разреженный воздух шпиля.

– Инквизитор! – перебивая царящий шум, Балтас бросился мне на помощь. Он вывел меня из этого проклятого места, ступая против ветра. Сил на то, чтобы ответить ему, у меня набралось ещё очень нескоро.



Зомби Варпа

Такие оживлённые нечистой силой Варпа зомби бывают самых разных видов и форм, но всем присуща яростная ненависть к живым и нечеловеческая сила. Эти кошмарные порождённые Эмпиреями существа – куда больше чем просто ходячие трупы. Это смертоносные, почти неостановимые машины смерти.

Зомби Варпа								
ВВ	ДВ	Сил	Вын	Лов	Цнт	Вос	СВ	Тов
22	12	40	8/40	12	18	12	10	-
Количество ран: 18				Скорость: 1/2/3/6				
Общий ВВ: 8				Броня: нет				

Умения: нет.

Таланты: «Неистовство».

Особенности: «Ночное зрение», «Потусторонний», «Природное оружие (Руки и зубы)», «Сверхъестественная Выносливость (×2)», «Страх (2)», «Ходячие мертвецы» †.

† **Ходячие мертвецы:** эти трупы, движимые тёмным колдовством, предсказуемо непросто «убить». Таким существам не нужно дышать, они не устают, их не берут ни яды, ни болезни, ни большинство природных опасностей. Зомби нельзя оглушить, и они не получают штрафов за то, что ранены. Кроме того, убить их могут лишь критические раны, нанесённые в голову или торс – любой урон, пришедшийся по рукам и ногам просто делает эти конечности бесполезными.

Оружие: руки и зубы (1к10+4 У, Примитивное).

Снаряжение: ветхое и заляпанное кровью рваньё.

Имперская вера и духи Имматериума

Экклезиархия говорит, что после смерти Император судит всех верующих и каждому, кого сочтёт достойным, дарует место в рядах своего небесного воинства. Разные толкования Имперской веры дают множество объяснений тому, что происходит с душами тех, кого сочли недостойными, но не настолько погрязшими в ереси, чтобы быть проклятыми немедленно. Одни говорят, что такие люди перерождаются, чтобы вновь попытаться прожить достойную жизнь, другие считают, что неприкаянным душам в посмертии предстоят долгие скитания и встречи с опасностями Варпа в наказание на потраченную впустую жизнь до тех пор, пока их деяния не сочтут достойными службы Богу-Императору. Ходит немало легенд о великих воинах, что в час нужды возвращались из Имматериума в мир живых. Существуют и учения, отвергающие такие гипотезы и считающие таких существ «посмертными явлениями» и «остаточными эфирными зарядами личности». Но независимо от этих тонкостей, Экклезиархия признает существование духов мёртвых.

Некоторые подразделения Инквизиции деятельно интересуются такими существами и их связью с Варпом. Впрочем, большинство членов Ордо Ксенос относятся к таким эльдарского происхождения теориям с презрением, так как не без причин считают эльдаров расой лжецов, что ненавидят человечество, и веры которым нет. Впрочем, тот факт, что аколиты, скорее всего, верят в существование духов, не сделает встречу с ними менее пугающей.

Восставшие мертвецы

Эти нечестивые создания, оживлённые и управляемые при помощи колдовства, суть ходячие трупы, наполненные злокозненными энергиями, чья мёртвая плоть и гнилые глаза прячутся под обычными для Синофии Магна накидками и капюшонами. В отличие от других существ, что аколиты могли встречать раньше, эти твари по-настоящему могучи, ибо наполняющая их мощь Варпа придаёт им силы и стойкости. Кроме того, они достаточно умны и по-демонически коварны.

Восставший мертвец								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Ципт	Вос	СВ	Тов
40	20	10 ₅₅	8/40	20	30	15	45	-
Количество ран: 25				Скорость: 2/4/6/8				
Общий ББ: 8				Броня: плоть с сигилами (всё по 2)				

Умения: «Бдительность (Вос)».

Таланты: «Оружие ближнего боя (Примитивное)», «Сопровождаемость (Психосилы)».

Особенности: «Нечестивые» †, «Ночное зрение», «Потусторонний», «Природное оружие (Мёртвая хватка)», «Психический шум» ††, «Сверхъестественная Сила (×2)», «Сверхъестественная Выносливость (×2)», «Страх (1)» †††, «Ходячие мертвецы» ††††

Броня: плоть с вышитыми сигилами (Все по 2), а также любая носимая.

Оружие: мёртвая хватка (1к10+10 У, Примитивное), при необходимости могут использовать оружие.

Снаряжение: накидки с капюшонами и лохмотья, от которых несёт гнильбу и едкими химикатами.

† **Нечестивые:** благословлённое и святое оружие наносит такому врагу двойной урон (после учёта брони).

†† **Психический шум:** демоническое воздействие создает вокруг этих существ постоянный белый шум. Он работает в точности как малая психосила «Белый шум» (см. стр. 372 «Базовой книги правил и книги инквизитора»), но не требует тестов для сотворения и действует в радиусе пятидесяти метров. Мертвец может «включать» и «выключать» этот шум безо всяких тестов.

††† **Страх (1):** особенность «Страх» восставших мертвецов срабатывает только если персонажу очевидно, что перед ним живой мертвец. Эта особенность не работает, если мертвец маскируется, прячется или иным способом не выделяется.

†††† **Ходячие мертвецы:** этим существам не нужно дышать, они не устают, не болеют и не боятся ядов и других природных опасностей. Мертвецы не могут быть оглушены и не получают штрафов за то, что ранены. Кроме того, им засчитывается только урон, нанесённый в *торс* и *голову* – любые ранения в *руки* и *ноги* не оказывают никакого воздействия (но критический урон делает конечность бесполезной).

††††† **Мутации:** хаотические энергии, переполняющие мёртвую плоть этих существ постепенно проявляются в виде телесных уродств. Восставшие могут мутировать – для этого сделайте бросок по таблице 6-1 и примените выпавший результат.



Таблица 6-1 «Мутации восставших»	
Бросок к100	Результат
01-20	Уродец: внешность мертвеца меняется, чтобы лучше отражать прячущегося внутри демоническую сущность. Мертвец получает особенность «Страх (2)».
21-40	Голод: зубы и когти мертвеца удлиняются и превращаются в бритвенной остроты клыки и когти, что приносит ему особенность «Улучшенное природное оружие».
41-60	Ядовитые выделения: кожа и слюна мертвеца источают едкий яд, что приносит его атакам <i>природным оружием</i> свойством «Токсичное».
61-80	Громила: плоть восставшего дрожит от переполняющей её мощи; увеличьте Силу и Выносливость мертвеца на +10.
81-90	Смертный вой: вместо обычной атаки, этот мертвец может испустить пугающий вой, что отдаётся в самом Варпе. Все персонажи, не имеющие особенности «Потусторонний», должны пройти трудный (-10) тест Силы воли или будут оглушены на 1к5 раундов.
91-00	Тёмное пламя: пустые глазницы и рот мертвеца охвачены тёмным сиянием. Считается, что этот мертвец вооружён ручными огнёмом с бесконечным боезапасом (пистолет, 10 м., 1/-/-, 1к10+4 Э, ББ 2, Огненное).



ADVERSARIES

THE EVIL YOU KNOW:
HERETICUS

•

ESCALATION IN THREE
PARTS

•

A MATTER OF MINIONS

•

THEM OR US: XENOS

•

MORAL QUANDRIES

•

WAR IS HELL: MALLEUS

•

MORE THAN JUST
ROLLING DICE

•

ABOVE AVERAGE
ADVERSARIES

Глава VIII

Противники

Вселенная **Dark Heresy** во многом повествует о войне. Войне против сверхъестественного зла. Войне против угрозы чужих. Войне против восстаний и анархии. Войне против преступлений и мятежей.

Войне за выживание Человечества.

Вряд ли можно спорить с тем, что кровавые вооружённые столкновения будут важной частью любой кампании **Dark Heresy**. Ведущий должен подготовить для игроков немало трудностей. Это могут быть непростые тесты или тяжёлые бои, и хороший ведущий будет стремиться к тому, чтобы эти схватки стали, как интересной, так и правдоподобно-логичной частью повествования.

Одна из важных особенностей вселенной **Warhammer 40 000** — её глубина, что делает происходящие события столь убедительными. Да, очень часто истории будут заканчиваться боем, пробуждением разрушительных сил и ужасающей ярости. Но то, что привело аколитов к этому сражению, то, за что они борются — это и есть элемент, отделяющий захватывающую и увлекательную историю от «болтерпорно».

Ваши игроки наверняка будут ждать хорошего боя, и многие будут разочарованы, если не получат шанса хоть раз за встречу рубануть кого-нибудь цепным мечом или выпустить заряд болтера в лицо врагу. Однако нужно помнить, что все вы играете в **Dark Heresy**, ролевую игру, а значит, в этих боях должен быть смысл. Персонажи игроков должны действовать подобно героям романа

Трёхактная структура

Этот раздел описывает применение обычной сюжетной схемы в историях, где аколиты противостоят самым главным врагам человечества — еретикам-людям, чужакам и демонам — по воле Ордо Еретикус, Ксенос или Маллеус. Все сюжетные схемы состоят из трёх частей — завязка, развитие действий и концовка. В них изложены советы для ведущего — как лучше развивать конфликт, вести разговоры и какие решения врагам принимать. Вы можете подумать, что структура такого сюжета будет очень похожа на ход классической пьесы... и это почти так.

Первая часть сюжета — это завязка, первоначальное столкновение с выбранным врагом и развитие событий.

Вторая часть приносит осложнения — враг знает, что против него действуют аколиты, собирается с силами, и в итоге выступает против всех брошенных на него сил Инквизиции.

Третья часть — последнее, эпическое противостояние, в котором силы Святых Ордосов сталкиваются с самыми могущественными силами и самыми искусными воинами — «боссами», как говорят в компьютерных играх.

В целом, сюжеты **Dark Heresy** включают — или должны включать — много небоевых сцен, расследований, разговоров, интриг и т. д. Обычно их больше в начале истории, чем в конце. Однако же, почти всегда будет эпическая финальная битва, за которой последуют развязка и эпилог.

или фильма, и они вправе ожидать, что сценарист (то есть ведущий) придумает достоверное объяснение происходящей в его сценарии беготне и массовым смертоубийствам, если, конечно, это будет иметь место.



И это твоя работа, мой дорогой ведущий. Придумайте для игроков сложные и захватывающие сражения, но не забывайте, что их персонажи должны быть частью истории, а не просто статистами – это и отличает хороший сценарий, это даёт игрокам почувствовать, что они сражаются с настоящими врагами с настоящей мотивацией и достигают настоящих побед.

И если персонажи игроков выживут (с благословения Императора и по воле Его), они будут благодарны за такой опыт и готовы к новым славным битвам. Во имя Императора, конечно.

Знакомое зло: еретики

«Нет величайшего врага для нас, нежели мятежник. Такой предатель рвёт в клочья саму суть существования Империиума. Никогда, никогда не забывайте об этом»

- кардинал Рихтер, инквизитор-понтифик Ордо Еретикус

Хотя угрозы со стороны ксеносов и демонов невероятно важны для Инквизиции, самым частым врагом, встречающимся в кампаниях **Dark Heresy**, остаются люди. Бандиты и отбросы, священники-отступники, заражённые Хаосом воины и восставшие мутанты-анархисты – всё это подходящие цели, которых аколитам предстоит выследить и схватить.

К несчастью, они отнюдь не всегда готовы немедленно пасть на колени и сдаться, умоляя о милосердии. Большинство знает, что всё равно не получит пощады, и потому будет сражаться. А вооружённый и отчаявшийся человек – это одна из самых больших опасностей, что можно повстречать во вселенной...

Надирай зад, выбивай имена

«Мы можем решить всё просто, а можем – наоборот. Лично я предпочитаю второй вариант»

- регулятор Тамара Кейн, маршал Корриганской стражи

Скорее всего, первое противостояние команды аколитов, что случится в ходе расследования, будет именно с малочисленными врагами-людьми. Возможно, персонажи выследили нескольких бандитов в баре или напали на устроенное в подполье логово культивистов. На этом этапе аколиты, вероятно, будут превосходить противников, как числом, так и вооружением, но это ещё не значит, что враги уже у них в руках.

На самом деле, этот первый бой может быть даже немного забавным – призвав на помощь превосходящие навыки, отвагу и наглость, аколиты устроят неплохое шоу, перемалывая своих противников и смешивая их с грязью. Возможно, они захотят оставить одного или двух в живых для допроса, надеясь выбить из пленных имена командиров или местоположение штаб-квартиры. Смысл таких сцен – дать игрокам немного размяться и получить несколько хороших боевых сцен, не переполненных проваленными тестами и разочарованиями. Ведь если игроки не смогут без больших проблем справиться с шайкой мелких сошек, то не будут уверены, что им по силам поймать более крупную рыбу.

Продумывая подобное столкновение, ведущий должен держать в голове пару идей, что помогут оправдать ожидания игроков. Вот они:

- Начните со слабых противников – не говорите об этом вслух, но они должны быть по силам любому из аколитов.
- Врагов не должно быть слишком много – полтора-два негодяя на одного аколита вполне достаточно для первого боя.
- Сделайте противников тупыми – это ведь не профессиональные солдаты, для них нормально сражаться как любители и подчас совершать глупости. Не наваливайте всех скопом на одного аколита (если, конечно, он не герой, которому по душе превозмогать).

Моральные терзания

В Империиума Человека аколиту легко привыкнуть к мысли, что выполнение любого отданного ему приказа сделает эту вселенную лучше. Он делает правое дело, и сомнений в этом быть не может.

Впрочем, вы можете слегка подточить уверенность игроков в собственной правоте, если ставшие очередными жертвами аколитов «еретики» на самом деле имели благородные побуждения. Быть может, их планета погибала, и восстание подняли лишь, чтобы добыть еду, лекарства и другие, нужные для выживания ресурсы. Они нападали и грабили, открыто пошли против Империи лишь потому что единственный иной путь – это смерть от голода и болезней.

Мятежники могут быть мятежниками потому что о них забыли – имперская бюрократия списала живых людей со счетов как мёртвых. Некоторым аколитам будет очень непросто принять такую правду и не ощутить грана сочувствия к своим жертвам.

А теперь представьте, что среди этих не-совсем-еретиков найдётся человек, знакомый аколитам. А если их что-то связывает? Тогда выбор, стоящий перед игроками, станет ещё сложнее.

Возможно, вы не захотите устраивать подобных терзаний. Можете просто считать, что всё, что приказал Император, правильно, необходимо и неминуемо. Ваши игроки могут жить с этим догматом и задумываться лишь о том, как выжить на очередном задании. Но если вы действительно хотите вывести игру на новый уровень, такое внутреннее противостояние может стать по-настоящему памятным и оказать влияние на жизнь всех персонажей.

- Не устраивайте из каждой драки кровавую баню – если началась потасовка в баре, пусть это будет просто потасовка в баре. Конечно, если дела у врагов пойдут совсем плохо, последний оставшийся может взяться и за настоящее оружие. А вот рейд на логово мелкотравчатых культивистов с самого начала может проходить совершенно по-другому...

- Когда дело дойдёт до оружия, помните, что первые враги, с которыми столкнутся аколиты, должны быть довольно паршиво снаряжены – они просто сброд, ступень, которую нужно пройти, чтобы добраться до более важных противников.

- Если у этих врагов есть кто-то главный, пусть он будет просто немного более сильным, крепким или умным.

Даже несмотря на то, что вселенная **Warhammer 40 000** темна и мрачна, благодаря таким схваткам, вы вполне можете дать своим игрокам долю веселья. Пусть они покинут своё первое поле боя с чувством собственного превосходства и готовностью к новым вызовам.

Конечно, на самом деле, они к ним ещё не готовы, но сейчас – пусть наслаждаются моментом.

Они приводят друзей

В зависимости от того, что за расследование ведут аколиты, они могут поучаствовать в двух-трёх боях по типу «Надирай зад, выбивай имена», перед тем как дела примут более интересный оборот. Организация или группировка, против которой работают аколиты, заинтересуется ими и попытается устранить эту угрозу.

Ключевой вопрос, на который ведущему нужно ответить сейчас – будут ли враги защищаться, готовя аколитам горячую встречу на своей территории, или, сконцентрировав силы, перейдут в наступление и нанесут упреждающий удар?

Следует отметить, что на поступки врагов могут оказать влияние действия самих аколитов. Если они работают споро и прямоли-

нейно, то противнику не остаётся ничего, кроме как готовить ответ. Если же слуги инквизитора действуют осторожно или нерешительно, враг может выбрать удобный момент и ударить.

Кроме того, уничтожение первого отряда врагов показало, что аколиты не так просты, а значит, теперь все, с кем они сталкиваются теперь, будут сильными, лучше подготовленными и вооружёнными или хотя бы просто более многочисленными. На этом этапе среди плохих парней должны появиться вожаки или специалисты, что будут представлять настоящую угрозу. Один или два могут даже немного превосходить аколитов или быть им равней.

Вышесказанное, однако, не значит, что пришло время ввести в повествование «боссов». Лучшим вариантом будет достаточно впечатляющий помощник главного врага, что возглавит противостоящие аколитам силы. Его поражение почти наверняка ознаменует конец этой фазы приключения.

В бою враги должны действовать умнее – применять ловушки, финты, маневры, специальное оружие. Кроме того, они могут наступать волнами, каждая чуть сильнее предыдущей. Аколитам придется серьёзно попотеть, чтобы справиться с этим.

Если же игроки будут вести себя немудро или слишком полагаться на удачу, эта фаза приключения не покажется им лёгкой. И наоборот – хитроумные тактики, сообразительность и коварство должны облегчать жизнь аколитам. Если мысли игроков действительно хороши – наградите их, позволив избежать некоторых приготовленных вами опасностей.

В конце концов, персонажи игроков не космодесантники – они вынуждены полагаться не на силовую броню и мощное оружие, а лишь на свою сообразительность и благосклонность Императора, что помогут преодолеть все трудности.

В поисках врага

Поиск истинного злодея всей кампании может занять очень много времени – в том числе, путешествий по разным планетам и полё-

тов сквозь Варп. На этом пути аколитам может встретиться немало людей, занимающих видное положение в той организации, против которой они борются. Эти «мини-боссы», подручные главного злодея, вожди мелких сект будут представлять немалую угрозу для слуг Инквизиции.

Конечно, эти люди не располагают особенно выдающимися способностями, но они далеко не дураки. Умелые, талантливые, хорошо снаряжённые и целеустремлённые, они не остановятся ни перед чем для того, чтобы устранить «свору инквизиторских псов». В конце концов, эти люди заняли свои места, благодаря хитрости и интригам, и они всегда готовы пустить их в ход снова, зная, что потери они неудачу, соперники погубят их.

Чтобы встречи со второстепенными злодеями стали запоминающимися, ведущей должен немного потрудиться. Такие люди всегда будут навязывать аколитам бой на своих условиях, пользуясь заранее подготовленными преимуществами – специально укрепленными или хотя бы в спешке сооружёнными позициями.

Конечно, у врага должны иметься и разного рода ловушки, в которые аколиты должны попасться, если забудут об осторожности и возомнят, что преимущество на их стороне. Конечно, в идеале, в команде должен быть специалист – техник или сапёр – что разыскивал и обезвреживал бы такие «сюрпризы».

Последняя битва с врагом должна включать и его головорезов – примерно такого же калибра, что в прошлой стадии приключения. Может встретиться и один-два помощника, что будут защищать от аколитов ключевые позиции, а также несколько искусных воинов-телохранителей главного врага. Последний может и вовсе быть беспомощным в бою – особенно, если он лишь выдающийся оратор или администратор. В таком случае, сделайте основной упор на его телохранителей (а если вы используете правила *припешиников*, не применяйте их к этим телохранителям)

Пережив такое приключение, аколиты должны испытать радость победы, но месту будет и горькое напоминание о том, что они сражались не с ордами ксеносов или демонами. Кровь на их руках – человеческая...



Мы или они: ксеносы

«Мы – избранные Императора, и в этом не может быть ошибки. Нам суждено завоевать галактику и господствовать в ней. Человечество – вот венец творения. Все остальные – лишь скверна, что должна быть вычищена. Это – наше святое право, и пусть никто не смеет становиться у нас на пути!»

- великий понтифик Никомед фон Кесслинг

Большая часть человечества свято верует в то, что все ксеносы отвратительны Императору, что они – непреходящая угроза людям. Тот факт, что многие расы чужаков стремятся уничтожить Империум и завладеть его территориями, служит веским подтверждением такому мнению.

Как правило, взаимодействие ксеносов и Империума сводится к прямому военному противостоянию – полномасштабным битвам и даже войнам. Инквизиторы и аколиты также занимаются поиском новых инопланетных угроз и их заблаговременным устранением, чтобы не дать опасности разрастись настолько, чтобы против неё пришлось бросать целые армии. Нередко бывает, что аколитами выпадает волнующий, но совсем незавидный жребий первой встречи с новой, неизвестной ранее, ксенорасой.

Само собой, большинство слуг Инквизиции научены сначала стрелять, а потом изучать труп.

Первый контакт

*«Эй, ты слышал? Что это... О, Трон! Ригор? РИГОР!
Где Ригор?»*

- Индиго Корум, покойный аколит Ордо Ксенос

Первая встреча команды аколитов с ксеносами должна быть необычным и пугающим опытом. Мерцающие отблески, странные движения в тенях, явные признаки присутствия чего-то биологически чуждого. Лишь самые опытные и образованные аколиты могут знать что-то о подобном враге, ведь власти Империума прилагают огромные усилия для засекречивания любых сведений о чужаках.

Более того – скорее всего, ни один аколит никогда не встречался с ксеносом до того, как начал служить Инквизиции.

Зачастую, первый этап сюжета, связанного с ксеносами, будет наполнен тайнами, неизвестностью и жаждой знания. Адепты начнут копаться в исторических документах и последних отчётах в поисках сведений о том, с чем им пришлось – и придётся – столкнуться. Конечно, подобные изыскания чрезвычайно опасны для самих исследователей, но такова жизнь аколита.

Первая встреча игроков с ксеносами должна ознаменоваться ужасом и потрясением, которое испытают аколиты, увидев, на что способны существа, с которыми они столкнулись. Эффект будет усилен тем, что сами игроки тоже не знают всех возможностей новых противников, которые могут обладать технологиями, превосходящими имперские, быть более совершенными физически, или просто создавать иллюзию могущества и превосходства, сея хаос своими действиями.

В начальный этап такого сюжета, после первого столкновения, отлично впишется погоня, в ходе которой аколиты будут преследовать свою жертву, уже вооружённые знаниями и имея нужное снаряжение.



Они повсюду

«Я же сказал – нам нужно БОЛЬШЕ патронов!»

- Халек Норрос, ветеран мортресского 307-го «ураганного» полка

Развитие сюжета, завязанного на противостоянии с ксеносами, часто приводит аколитов к сражению с численно превосходящим врагом. У чужаков своё понимание того, какой вопрос нужно решить окончательно, да и, в конце концов, они заинтересованы в расширении и удержании своих владений, не меньше верных слуг Империума. Осознав исходящую от аколитов угрозу, ксеносы бросят против них значительные силы.

Это сражение можно разделить на этапы, в ходе каждого из которых персонажей атакуют враги. Даже если аколиты изначально сами нападают на своих противников, вполне возможна классическая ситуация «охотник превратился в жертву». Тогда персонажам следует быстро занять подходящие для обороны позиции и удерживать их, противостоя мощи ксеносов. Это будет битва на истощение, а аколитами придётся выжимать всё возможное из ограниченных ресурсов.

В то же время, помните, что ксеносы – не самоубийцы. Как правило, они не желают умирать попусту, и отчаянное сопротивление вполне может заставить их отступить, чтобы перегруппироваться и подготовить новую атаку, в которой они применят иную тактику и воспользуются слабостями своих противников.

Конечно, если вы не хотите, чтобы это сражение действительно стало героической последней битвой ваших персонажей, стоит озаботиться тем, чтобы у них был какой-то выход. Быть может, они наткнутся на образец могущественной ксенотехнологии и самый умный среди аколитов (техножрец, как правило) сможет использовать его для того, чтобы победить. Впрочем, наилучшим

способом, будет просто вовремя обнаруженный путь к отступлению. Многим игрокам не понравится убежать от врага – но, возможно, их получится убедить бежать сейчас, чтобы позже найти другой способ победить противника (что может сделать, например, их командир, перебивая шум битвы и помехи на вокс-канале).

Главное предназначение

«Это священная земля. Слишком много наших братьев и сестёр окропили её своей кровью. Мы не можем отдать её этим чудовищам. Мы отбросим их прочь или умрем, пытаясь сделать это»

- капитан Юрий Мальфос, 17-й пехотный полк
Коронусского экспедиционного корпуса

Очень немногие инквизиторы готовы склониться перед чужаками. Целые планеты разрушали для того, чтобы они не достались ксеносам. Так что нет ничего удивительного в том, что на финальном этапе аколиты зачастую должны будут отыскать способ расправиться с ксеноугрозой раз и навсегда.

Как правило, противостояние чужакам для агента Инквизиции – это нечто большее, чем стремление всадить пулю или лазерный разряд в каждого встречного ксеноса. Скорее речь идет о поиске более масштабного средства борьбы. Конечно, истребление врага при помощи орбитального обстрела выглядит весьма привлекательно, но бессмысленное уничтожение миров, принадлежащих Императору, допустимо лишь в самом крайнем случае.

Таким образом, аколитам часто приходится искать не столь опустошительный для биосферы, но достаточно жестокий ответ ксеноугрозе.

Вариантами таких «ответов» может быть необычный вирус, смертельный для чужаков, но безвредный для людей или подрыв главного реактора улья, который вместе с ксеносами убьёт несколько миллионов людей, но спасёт остальных жителей планеты.

Или, предположим – всего лишь предположим! – что спасением может стать заключение некоего соглашения с чужаками. Конечно, подобная дипломатия – это очень опасная игра. Не только потому, что даже попытка переговоров может закончиться вспышкой насилия – даже если боя удастся избежать, сношения с ксеносами непременно привлекут внимание Святых Ордосов или имперских властей.

Однако аколиты Инквизиции зачастую наделены очень широкими полномочиями, которые позволяют им куда больше, нежели обычному слуге Императора. На «еретические» проступки агентов Святых Ордосов вышестоящие могут закрыть глаза, если их усилиями в регионе будет установлен временный мир, задание выполнено, а планета – спасена от владычества ксеносов.



Приспешники

Многие популярные игровые системы предлагают ведущему вариант правил, которые позволяют небольшой группе персонажей уничтожать целые орды более слабых противников в лучших традициях эпоса и кинобоевиков.

Такие правила позволяют относительно быстро отыгрывать большие и впечатляющие сражения, в которых герои сметают толпы простых злодеев для того, чтобы встретиться с более страшным врагом.

В **Warhammer 40 000** тоже нередко бывает, что маленький отряд хорошо вооружённых, специально обученных и высокомотивированных солдат вынужден противостоять противнику, обладающему многократным численным превосходством. Впрочем, с такого же рода проблемой может столкнуться и плохо экипированная и малочисленная группа аколитов.

Если вы хотите поставить ваших игроков в подобную ситуацию, не растягивая её отыгрышку на долгие часы, вот пара вариантов:

Простые правила приспешников

Это самые обычные правила для отображения *приспешников* и сражений с ними. Каждый безымянный NPC имеет всего одну рану. Каждое попадание в такого врага убивает его (если после вычета *очков брони* и бонуса *Выносливости*, ему нанесена хотя бы одна рана). Он может просто упасть замертво («Он мертв, Джим»), а может красочно погибнуть в фонтане крови и месиве кишок.

Приспешник, получивший хотя бы один уровень *усталости*, падает без сознания. *Приспешник*, получивший *очки безумия*, сходит с ума и вопит от ужаса. *Яды*, *оглушение* и прочее работает в том же духе. Любой эффект немедленно оказывает своё максимальное воздействие и выводит плохиша из боя. Использование таких правил позволит аколитам сражаться с многочисленными врагами и делать это достаточно быстро.

Красочные правила приспешников

Этот вариант правил делает битвы более яркими и интересными, но требует чуть больше времени.

Любое воздействие на *приспешников*, не наносящее прямого урона, работает так же, как в простых правилах – *усталость* отправляет «шестёрку» в нокаут, *яд* заставляет хрипеть и дергаться, лежа на полу, и так далее.

Однако, вместо одной, у всех *приспешников* теперь по две раны. Любой урон, прошедший через броню и бонус *Выносливости*, снимает одну рану, если количество этого урона не превышает 10. Если одним ударом было нанесено больше 10 очков урона, то вам следует обратиться к соответствующей **таблице критического урона**. Используйте эффект, как если бы врагу было нанесено 8 очков критического урона, если 9 или 10 не покажутся вам более верным выбором.

Например, если Рамирес стреляет в культиста из стаб-револьвера и наносит 13 очков урона в *торс*, результат нужно смотреть в **таблице «Критический урон – Ударный – Торс, 8»**. Враг падает наземь, истекает кровью и умирает. Если же Рамирес одним выстрелом нанес бы 20 очков урона... культиста бы отбросило назад на несколько метров, а его смерть была бы весьма неаккуратной.

Некоторые могут сказать, что эти правила слишком облегчают сражения. Отбросьте эти мысли и устройте аколитах грандиозный бой, в котором вам не придётся бросать кости всю ночь, чтобы отыграть первый раунд.

Такие правила сделают бои просто невероятно крутыми!

Война — это ад: демоны

Жизнь инквизитора и аколита — это трагедия противостояния людям, что стали опасны для своих же собратьев. Эта жестокость сражений с непостижимыми ксеносами, не знающими милосердия и чуждыми всему человеческому.

А ещё это абсолютный ужас встречи с силами самого Варпа.

Порождения мифов и ночных кошмаров существуют и в сорок первом тысячелетии, и они приходят из Варпа. А существа, что называют Варп своим домом, по определению, чудовищно извращены, злобны и опасны даже больше, чем говорят о них древние легенды.

Вам, как ведущему, стоит использовать нагоняющий страх аспект столкновения с демонами по полной. Возможно, ваши игроки хорошо знакомы со вселенной, и считают, что демоны и другие подвластные Хаосу враги — это не более, чем ещё несколько целей для их пушек.

Вам стоит преподавать им хороший урок.

Что это было..?

«Говорят из кабинета комптроллера Гэллоуэя! На помощь! Администратум атакован! Повторяю, на нас напали! Что-то просто... появилось в главной комнате связи. Сейчас все кричат... или хохочут... Я не знаю, но здесь повсюду кровь!»

- последняя передача неизвестного адепта с орбитальной станции Дамери VII

Настоящий страх — это страх неизвестного, и при первом столкновении с Хаосом это надо задействовать в полной мере. Всё, что касается демонов, должно быть странным, сюрреалистичным, вызывающим дискомфорт. Нормальности здесь не место.



Как и в случае с ксеносами, истинную демоническую угрозу не стоит выводить на первый план сразу же. Она должна присутствовать неявно — в таинственных знаках или чужих замечках, полных жутких описаний и невероятных событий. Слова и записи свидетелей должны быть переполнены ещё более страшными историями и рассказами о чудовищных вторжениях. Помните, что создания Хаоса существуют за счёт страха и отвращения, которые они вызывают, и жестокостей, которые они творят.

Всё, что связано с Хаосом, пронизано безумием, и это должно чувствоваться постоянно. Порченные и сумасшедшие — часть любой подобной истории. Это могут быть культисты или другие отчаянные последователи демонических культов, раскрывающие объятия безумию в попытке получить силу, что сможет изменить их жизнь. Пусть аколиты столкнутся со множеством злобных психопатов, внутри любого из которых может обитать настоящая демоническая сущность.

С продвижением игроков по сюжету присутствие демонов будет становиться всё более очевидным и сражения с затронутыми Варпом людьми сменяются отчаянным противостоянием ужасам, что не сможет постичь ни один разум.

Из озня да в полымя

«Река стала красной... Река стала красной... Река стала красной от крови... целых потоков крови...»

- Аннабель Тарсий, аколит, спасённый во время Олливарского инцидента

Если настоящий страх — это страх неизвестного, но настоящий ужас — это ужас осознания того, насколько плохо обстоят дела на самом деле. На этом этапе аколиты уже должны примерно представлять себе это, а их демонические противники, наверняка, уже почти вошли в полную силу и погубили, замучили или развратили призвавших их в этот мир культистов.

Все психически восприимчивые члены команды будут постоянно подвергаться искушениям и слышать сводящие с ума шепотки демонов, что пытаются обратить аколитов на сторону Хаоса. Их товарищи тоже ни на секунду не должны думать, что они в безопасности, и постоянно сталкиваться с возможностью по-настоящему жуткой смерти, о путях избежать которой им постоянно будут твердить голоса в голове.

Демоны могут просто сулить аколитам могущество или же действовать более тонко. Попавший в беду и зовущий на помощь человек может оказаться лишь приманкой, созданной для того, чтобы разделить группу. В, казалось бы, безвыходной ситуации, командир ячейки может получить возможность спасти своих людей... если сперва он окажет кое-кому маленькую услугу...

Сделайте угрозу по-настоящему мерзкой и страшной, но усиленной для персонажей. Наверняка, они сохраняют чистоту и сплочённость рядов, но постоянные препятствия и соблазны, которые придется преодолеть на пути к цели, сделают их победы более значимыми и героичными.

Помните, что кроме соблазнов и интриг, вам стоит подготовить для аколитов постоянный источник физической угрозы. Фанатичные толпы культистов, одержимые псайкеры и ужас, призванный из самого Варпа, в вашем сюжете будут творить такое жуткое насилие и разрушение, на которое способны только худшие из чудовищ. Методы создания подобных ситуаций были описаны в предыдущих разделах — пользуйтесь ими, всякий раз добавляя добрую порцию безумия и ужаса.

На грани бездны

Финальная часть «демонического» сюжета должна приводить аколитов на самую грань жизни и смерти, рассудка и безумия. Они должны сражаться изо всех сил, преодолевать себя, до последнего пытаясь вырвать победу из когтей поражения. Они должны задуматься над тем, не проще ли будет просто умереть.

Но всегда должен сохраняться какой-то выход, какой-то путь к победе. Силы Хаоса – существа не из этого мира. Они – проклятие, обрушившееся на материальную вселенную, и аколиты – воплощение её попыток избавиться от непрощенных гостей. Быть может, и другие силы вселенной смогут вмешаться и помочь.

Это один из вариантов решения, но его нужно использовать осторожно. Вмешательство подобного бога-из-машины редко становится уместным завершением сюжета. Это должен быть не спаситель, превосходящий всех героев и обесценивающий их усилия, а помощник, что поддержит в самый трудный час. Игрокам будет приятно осознать, что не только плохие парни могут получать помощь из ниоткуда.

В любом случае, среди врагов, наверняка, найдётся некая центральная фигура, демон, что властвует над остальными, против которого аколитам стоит выступить в первую очередь. Хаос не зря носит своё имя – очень часто уничтожение лидера заставляет всё демоническое вторжение захлебнуться.

Зная и используя слабости этих существ, мудрая и храбрая команда аколитов действительно может одержать значимую победу. Если вы собираетесь бросить своих игроков против демонов, стоит убедиться, что у них есть доступ к святому оружию, психосилам и другим вещам, которые можно будет противопоставить невероятной живучести варп-сущностей. И никогда не забывайте об особенностях «*Варп-нестабильность*»; для героев может быть особенно приятно заставить такую тварь отступить благодаря бесконечному упорству, а не сверхсильному оружию.

Нагнетание страха

Вам доводилось смотреть фильм ужасом и беззвучно кричать дуракам-героям, что не надо спускаться в тёмный подвал? Вам доводилось читать книги, где персонажи шли на совершенно излишний и сумасшедший риск? За крайне малочисленными исключениями, герои правдоподобного и убедительного ужастика не знают, что они – персонажи ужастика (пока не станет слишком поздно).

Поэтому иногда не нужно сообщать игрокам, что приключение будет проходить в жанре ужасов или на то, какие напасти ждут впереди до тех пор, пока аколиты не окажутся по уши в крови мутантов и гное зомби. Хочется верить, что к этому мигу они уже всё поймут сами.

Ожидаемый ужас

Впрочем, вполне возможно, у вас будут очень опытные игроки, что хорошо знают вселенную **Warhammer 40 000**, или игры в жанре ужасов, и потому пресытившиеся встречами с чудовищами и борьбой с ними же.

Помните, что обсудить с игроками то, чего они хотят от будущей кампании – это совершенно нормально. И так же нормально сказать, что хотя *они* играли во множество ужастиков, *их персонажи* никогда не сталкивались ни с чем похожим на то, что начинает происходить, когда в дело замешан демон.

Другими словами, нет ничего страшного в том, чтобы указать друзьям на необходимость отыгрывать персонажей – в том числе бежать в ужасе, падать на колени или терять контроль над своей пищеварительной системой, впервые увидев, как рот товарища распаивается вдвое шире, чем положено, из сломанных челюстей хлещет кровь, а откуда-то *изнутри* доносятся раскаты совершенно нечеловеческого хохота.

Как ведущий, вы подстраиваетесь под некоторые ожидания и желания своих игроков, так что иногда стоит давать им понять, чего хотите и ожидаете вы.

Больше, чем просто броски костей

Давайте поговорим о некоторых простых приёмах, что позволят вести игру быстрее и интереснее.

Помните, кто тут герой

Dark Heresy – это очень мрачная, очень тёмная вселенная. Персонажи игроков на старте очень слабы – это низшее звено пищевой цепочки. Ведущему легко обращаться с ними, как с бесславными ничтожествами, у которых очень мало шансов на выживание. Такое отношение к героям может быть удачным приёмом в литературе или подходить для моделирования сражения, но не очень годится в качестве основы для хорошей ролевой кампании. Большинство игроков быстро устанут от того, что их героев втаптывает в грязь или ставит на колени любой, с кем они сталкиваются, неважно, друг или враг.

И хотя такое отношение может быть очень полезно для того, чтобы раскрыть природу Имперума и всей остальной вселенной, не менее важно дать игрокам и их персонажам насладиться своей ролью героев. В конце концов, не просто так они были избраны инквизитором из толп обывателей и брошены в бой против всех врагов человечества. Что-то отличает их от остальных и сулит жизнь, отличную от тех, что проживают обычные граждане.

Очень важно помнить об этом, и признавать этот факт в игре. Вам, как ведущему, стоит меньше заниматься «избиением» игроков и больше – созданием для них непростых сцен, приводящих к таким же непростым результатам.

Конечно, это вовсе не означает, что игрокам можно позволять всё, что угодно и не грозить им смертью. Напротив, опасные переделки и вызовы их способностям, что вполне могут сопровождаться потерями, создадут очень интересный игровой опыт.

В любом случае, если вы помните, что аколиты – герои этой истории, и – что более важно – если вы позволите им быть героями, вы можете быть уверены, что игроки получат намного больше удовольствия и куда выше оценят ваши усилия.

Принцип «Непробуй!»

Некоторые ведущие привыкли тиранить игроков, ища повода сказать «Нет» в ответ на все попытки по-своему истолковать правила, или иным способом получить преимущество. Это перетягивание каната может создать много конфликтов, даже внеигровых.

Хуже того, это ущемляет возможность игроков поступать творчески, отнимая возможность делать что-либо, кроме обычного «*я иду, я стреляю, я бросаю Баллистик*».

И хотя очень важно не допустить того, чтобы игроки начали нагло извращать правила ради своих целей (это вообще создаёт ощущение, что правила ничего не значат), не менее важно уметь говорить «Да» и поощрять изобретательность игроков.

Сама ролевая игра – это упражнение на творческое мышление для всех участников, не только для ведущего. Как правило, игроки предпочитают ведущих, что дают возможность воплотить замыслы в жизнь и позволяют находить интересные или просто крутые решения.

Представим два следующих разговора:

Коул (игрок): Я и этот тип оба стоим перед столом? У этого стола одна ножка посередине, да?

Гарольд (ведущий): Да, именно так.

Коул: Окей, я хочу неожиданно ударить по столу с моей стороны, так чтобы противоположная подскочила вверх, а всё барахло, что лежит на столе, полетело в разные стороны, может быть даже в этого типа. Это ведь точно застанет его врасплох, а?

Гарольд (лихорадочно листая книгу и ища правило, что описывало бы такие действия): Э-э-э... Я не... Нет. У тебя нет никакого умения для этого, и я не думаю, что ты достаточно силен.

Коул (явно расстроенный): Ну ладно, тогда просто выстрелю в него.

Гарольд (с облегчением): Окей, кидай Баллистик.

...

Коул (игрок): Я и этот тип оба стоим перед столом? У этого стола одна опора посередине, да?

Ти-Джей (ведущий): Точняк, и он довольно шаткий.

Коул: Окей, я хочу неожиданно ударить по столу с моей стороны, так чтобы противоположная подскочила вверх, а всё барахло, что лежит на столе, полетело в разные стороны, может быть даже в этого типа. Это ведь точно застанет его врасплох, а?

Ти-Джей (со смехом): Конечно! Я думаю, у тебя будет +20 на попадание... И, если попадёшь, урон тоже будет больше, чем если бы просто двинул ему кулаком. Попробуй!

Коул: Круто! Ну-ка...

Ну что, в какой из этих игр вы бы хотели участвовать? И какого из этих ведущих предпочли вы ваши игроки?

Кинематографичность

Бок о бок с философией «Попробуй!» идет мантра «Потому что это круто!» Просто посмотрите на иллюстрации в книгах! Эти огромные пушки персонажей, их странные костюмы и привычки просто кричат и призывают к зрелищному действию! Эти люди созданы для больших дел – с большими взрывами и большими последствиями. Пусть ваши игроки чувствуют, будто их персонажи находятся на большом экране, пусть творят вещи, лежащие вне границ, описанных в правилах.

Если кого-то из игроков осенила идея, дающая ему преимущество, не нужно немедленно искать способ отнять его. Пусть он попробует сделать это. «Потому что это круто!» – честно говоря, это неплохая причина позволить игроку что-то.

Там, где это возможно, старайтесь сделать броски костей простыми. Например, прыжок персонажа через стол – это может быть просто тестом Ловкости, но если этот прыжок не несёт значимых последствий, почему бы не дать бонус на этот тест? Выбивание двери плечом – это может быть тестом Силы, но ведь вы можете просто сказать, что персонаж сумел высадить эту дверь, чем заставлять игрока бросать тест и рисковать тем, что он или его персонаж будут выглядеть по-дурачки – особенно, если вышибание этой двери не несёт сверхважной сюжетной нагрузки.

Конечно, такой стиль ведения игры требует определённой проницательности и мудрости от ведущего. Ведь вы не хотите, чтобы игрокам всё сходило с рук, или чтобы каждое их действие давалось легко или не несло ни капли риска? Но игра будет идти куда более приятно и стильно, если вы и ваши игроки найдете баланс и станете придерживаться подобного отношения – оно делает происходящее более кинематографичным, и поощряет красивые действия, которые не будут слишком сложными игромеханически, чтобы забивать ими голову.

Доверь это эксперту!

Многие игроки захотят иметь хотя бы одно умение, что давало бы им возможность немного отличаться от других персонажей, избравших такую же профессию. Хотя многие умения важны в каждой игре, находятся и такие, что существуют скорее для создания образа персонажа или придания стиля.

Ведущему может быть трудно придумывать обстоятельства, в которых игроки могли бы с толком применить такие узкоспециализированные умения, но с тем же успехом можно позволять игрокам пускать их в ход, чтобы сделать что-нибудь крутое, пусть и неважное сюжетно.

«Акробатика» – умение, которое предоставляет много «киношных» возможностей. Поощряйте аколита с этим умением применять его, давайте ему бонусы.

Быть может, при столкновении с особенно сильным и неумолимым врагом, один из игроков захочет применить «Логiku», чтобы постараться вычислить слабое место врага или найти решение, что привело бы аколитов к победе. Да, такое применение этого навыка совершенно точно не указано в его описании, но это даст игроку почувствовать, что его герой не зря изучал «Логiku» и может приносить пользу команде. Также это можно применять как альтернативный способ привести группу к какому-либо решению.

«Ловкость рук» – умение, как правило, используется в небоевых ситуациях. Но оно вполне может означать разницу между жизнью и смертью – например, в ситуации, когда аколиту нужно, избежав вражеского удара, ловко схватить подручную палку и вступить в бой, давая своим товарищам шанс спастись от врагов, что держат их в прицелах своих пушек.

Когда игрок придумывает какой-то необычный способ применить умение, будьте готовы не только выслушать его, но и сказать «Попробуй!»

Частичный успех

В **Dark Heresy** для большинства тестов применяется система «успех/провал», иногда – с подсчётом ступеней успеха или провала. Это достаточно просто и эффективно.

Однако в конце долгой партии получить на костях 54, когда нужно 53 – это очень обидно.

Жизнь в сорок первом тысячелетии тяжела. Здесь много возможностей для провалов и неудач, особенно если учесть, пройдет немало времени, прежде чем персонажи научатся делать хоть что-то хотя бы с 50%-й вероятностью – даже в тех областях, которыми они, по идее, специально обучены. Конечно, обстоятельства могут приносить бонусы и облегчить какой-либо тест, но будем честны – часто ли в этой вселенной встречаются такие обстоятельства?

Есть одна идея, которую вы можете использовать, чтобы смягчить ситуацию «эх, чуть-чуть не хватило!» Это система **частичных успехов**, которая применяется для небоевых тестов умений.

Как правило, броска, который будет хоть на единичку выше используемой характеристики, достаточно для провала. Однако, если полученный на костях провал не очень велик, а точнее – **не отстоит от успеха на величину, превышающую бонус задействованной характеристики** – вы можете засчитать это как **частичный успех**. Он определённо не должен давать таких же плодов, как настоящий – но возможно, он сможет немного оттянуть поражение или сделать его менее чувствительным.

Зачастую, под **частичным успехом** следует подразумевать ситуацию, когда действия персонажа почти удались или оказали почти нужный эффект – таким образом, персонаж не будет выглядеть по-дурачки. В других обстоятельствах, **частичный успех** может означать разницу между катастрофой и каким-то небольшим успехом для всей команды, которого, в принципе, можно было бы достичь.

Первый пример: бросок костей указывает на провал, но ведущий решает, что провал не настолько велик, чтобы персонаж выглядел нелепо:

Персонаж Адама, гвардеец, пытается заткнуть шайку бунтовщиков. Его «Запугивание» равно 27 (Сила 27, умение «Запугивание» без бонусов). Игрок произносит эффектную речь, впечатляющую других игроков и ведущего настолько, что последний предоставляет бонус +20 к тесту.

К сожалению, на костях выпадает 49, когда 47 было бы достаточно для успеха. Однако бонус характеристики персонажа равен 2, а это как раз разница между успехом и провалом. Поэтому ведущий засчитывает **частичный успех** и позволяет персонажу не выглядеть по-дурачки.

«Голос сержанта заставляет подонков застыть на месте. Некоторые из них напуганы и выглядят так, будто готовы бросить оружие и сдаться. К сожалению, из соседнего переулка вышагивает огромный мутант – очевидно, их вожак – и, угрожая, приказывает им расправиться с гвардейцем. Твои слова впечатлили их, Адам, но этого парня они боятся куда больше!»

Второй пример: здесь частичный успех приносит реальную – пусть и небольшую, по сравнению с полноценным – пользу.

Персонаж Энди (техножрец), используя своё умение «Взрывотехника», пытается обезвредить бомбу, установленную на двигателе корабля, которая, взорвавшись, уничтожит судно, вместе с экипажем. Он уже провалил две попытки (но не катастрофически) и сейчас может попробовать в последний раз – потом счётчик покажет нули, и бомба взорвётся.

Кроме того, у персонажа уже нет доступных очков судьбы.

Его умение «Взрывотехника» находится на уровне 39 (Интеллект 39, умение «Взрывотехника» без бонусов). На кубках выпадает 41! Да, это провал, но бонус характеристики персонажа равен 3, а это даже больше чем разница между успехом и провалом. Поэтому ведущий засчитывает это как *частичный успех*.

«Техножрец понимает, что не сможет уберечь корабль, но ещё способен спасти ядро двигателя от повреждений. Он ступает в пламя взрыва и погибает там, спасая своих товарищей и само судно, которое сможет служить как раньше – после надлежащего ремонта».

«Это была хорошая смерть»

Ваши игроки, наверняка, долго продумывали своих персонажей, и им не безразлично, что с ними может случиться. В опасной вселенной **Dark Heresy**, смерть – это постоянный спутник, и очень вероятный исход в любой миг, когда кости начинаются катиться по столу, а кровь – литься на поле боя.

Но одна из самых обидных ситуаций для игрока – это не та, в которой его персонаж погибает. Самая обидная – это когда персонаж погибает по-дурацки.

Успехи и неудачи в игре очень часто зависят от броска костей. Игроки бросают кости, сравнивают числа, объявляют результат. Если применять такой подход ко всему, смерть персонажа может стать очень разочаровывающим явлением.

«О, похоже, мой перс погиб. Ладно, дай книгу, я сейчас накидаю нового...»

Говоря по чести – всё можно сделать лучше. Попытаться стоит.

Когда приходит время смерти одного из персонажей, стоит остановить ход повествования и сосредоточиться на происходящем. Призовите на помощь все свои таланты и опишите всё в красках, покажите все нюансы, как будто действие происходит в замедленном времени. Пусть ваши игроки ещё долго вспоминают «как же Рамирес тогда получил топором!»

Но намного лучше, если последние действия вашего персонажа будут иметь какой-то смысл. Это может показаться физически невозможным, но достаточно посмотреть любой боевик, чтобы изменить своё мнение. Есть масса примеров, в которых персонаж, получая смертельный удар, успевает сделать ещё что-то до того, как погибнуть. Цифры и броски костей могут говорить, что персонаж мёртв, но у вас нет никаких причин не давать ему совершить перед самой кончиной что-нибудь славное... или хотя бы пафосное и драматичное.

Быть может, Рамирес перед смертью успеет подорвать гранатой и себя, и того негодяя, что почти разрубил его топором. Быть может, отец Хорст, перед тем как упасть со скалы, успеет схватить хаосопоклонника, пытающегося заколоть сестру Джульенн, и утащить его за собой в пропасть. Быть может, техножрец Джемма, едва стоящий на ногах, весь в дырах от пуль, успеет ввести последние цифры кода и, открыв дверь, позволит друзьям спастись, перед тем как сам упадёт на палубу бездыханным.

Вы видите, насколько лучше выглядят эти смерти для тех, кто играл этими персонажами?

В конце концов, вы можете позволить герою хотя бы «предсмертный монолог». Да, персонаж умирает, но у него ещё есть немного времени, чтобы один из товарищей услышал его последние слова.

Если Смерть должна прийти... пусть это будет хорошая смерть.

Необычные враги

Хотя не в каждой битве игроков стоит сводить с грандиозным и опасным злодеем, но это не значит, что в большинстве перестрелок у врагов не может оказаться выдающегося вожака, что в силах задать аколита перцу. Почти всегда стоит выделять из серой массы хотя бы одного плохиша, наделённого необычными способностями или снаряжением.

Это не только сделает бои красочнее, но и придаст им направленность – аколиты сами собой будут пробиваться через заслон из обычных головорезов, чтобы прикончить «того парня».

Используйте таблицы, что приведены ниже, чтобы изменить обычных врагов. Первая таблица даёт NPC дополнительные таланты, а вторая – подбрасывает новое снаряжение.

Если результат броска не имеет смысла – просто проигнорируйте его или бросайте ещё раз, если твёрдо намерены «прокачать» одного из негодяев.

Представьте *беспутного аристократа*, что выбросил 97 – особенность «Духовные пути» и 06 – кортикальный имплантат *хорошего качества*. Так, казалось бы, обычный враг становится совершенно иным – это гениальный (ведь имплантат даёт ему «Сверхъестественный Интеллект») бесстрашный махинатор, что скрывает свою сесь под личиной дружелюбного повесы. Ему отлично подойдёт *тёмный пакт* – и новый колоритный враг готов.

Памятные вещи

Описанные ниже памятные вещи, связанные с родным миром или профессией – необязательная составляющая в ходе создания персонажа, который вы можете использовать, чтобы добавить колорита вашему герою. Кроме того, ведущий может использовать эти вещицы для того, чтобы разнообразить облик NPC.

Памятные вещи с родных миров

Аколит хранит какую-то вещицу, напоминающую о месте, где он родился. Эта грошовая безделушка для вашего персонажа – бесценное напоминание о прошлой, ничем не омрачённой жизни. Игроку стоит подумать над тем, что это за вещь, как акалит её получил и какое она имеет значение для персонажа – возможно, это частица его родины, семейная реликвия или что-то, напоминающее о важном событии в жизни.

Большинство подобных «сувениров» не имеют реального применения в игровой механике – как правило, это просто безделушки, которые персонаж может вертеть в руках во время тяжких раздумий или коротая долгие часы со своими товарищами во время путешествия в Варпе. Эта ценная для аколита вещица может укрепить его дух в минуту нужды или напомнить о том, как высоко он поднялся и с чего начинал. По решению ведущего, некоторые такие сувениры могут считаться талисманами (см. стр. 246 «Базовой книги правил и книги инквизитора»).

Сделайте бросок k100 по **таблице 7-3 «Памятные вещи с родных миров»**, чтобы определить, каким «сувениром» запаса ваш акалит. При выпадении дубля (11, 22, 33, и т. д.), вы можете бросить ещё раз, чтобы получить второй предмет.

Таблица 7-1 «Усиления врагов»		Таблица 7-2 «Снаряжение врагов»	
Бросок к100	Результат	Бросок к100	Результат
01-04	+10 к Ближнему и Дальнему бою	01-04	Ручной саблезуб (см. стр. 593 книги правил)
05-09	+10 к Силе и Выносливости	05-09	Кортикальный имплантат <i>хорошего качества</i>
10-14	+10 к Интеллекту и Силе воли	10-14	Ксеношкуры
15-19	Талант «Бесстрашие»	15-19	Ручная пушка
20-24	Талант «Молниеносные рефлексы»	20-24	Охотничья винтовка
25-29	Талант «Подскок»	25-29	Боевой дробовик
30-34	Талант «Железная челюсть»	30-34	Гвардейская флак-броня
35-39	Талант «Мастер клинков»	35-39	Арбитра́ский лёгкий панцирь
40-44	Талант «Зачищай и очищай!»	40-44	1к5 дымовых гранат
45-49	Талант «Мастер рукопашной»	45-49	Шоковая палица
50-54	Талант «Контратака»	50-54	Электрохлыст
55-59	Талант «Бугрящиеся бицепсы»	55-59	Кибернетические чувства
60-64	Талант «Отразить стрелу»	60-64	Бионическое шасси <i>хорошего качества</i>
65-69	Талант «Меткий выстрел»	65-69	Бионическая дыхательная система <i>хорошего качества</i>
70-74	Талант «Яростный натиск»	70-74	Бионическая рука <i>хорошего качества</i>
75-76	Таланты «Неистовство» и «Боевая ярость»	75-76	Цепной меч
77-78	Талант «Крепкий орешек»	77-78	Болт-пистолет
79-80	Талант «Разоружение»	79-80	Болтер
81-82	Талант «Пугающий голос»	81-82	Тяжёлый болтер
83-84	Талант «Стрельба от бедра»	83-84	Ручной огнемёт
85-86	Талант «Меткий стрелок»	85-86	Огнемёт
87-88	Талант «Молниеносная атака»	87-88	1к5 галлюциногенных гранат
89-90	Талан «Сокрушительный выстрел»	89-90	Плазменный пистолет
91-92	Талант «Исступлённая вера»	91-92	Плазмаган
93	Талант «Стальные нервы»	93	Инферно-пистолет
94	Талант «Точный удар»	94	Веб-пистолет
95	Талант «Меновенная реакция»	95	Иглопистолет
96	Особенность «Порождение кошмара»	96	Игловинтовка
97	Особенность «Духовные пути»	97	Силовой меч
98	Особенность «Потусторонний»	98	Штурмовой панцирь
99	Слабая мутация	99	Прорицающий массив <i>хорошего качества</i>
100	Сильная мутация	100	Силовая броня

Таблица 7-3 «Памятные вещи с родных миров»				
Бросок к100	Дикий мир	Мир-улей	Имперский мир	Пустота
01-05	Скальп с косичками	Толстые перчатки	Парчовое пальто	Мешочек с солью
06-10	Звериный череп	Куртка в цветах улья или банды	Металлический портсигар для лхо-папирос	Ритуальный меч
11-15	Мешочек с горстью родной земли	Колода карт	Всесезонная накидка	Амулет из волос мертвеца
16-20	Наконечник сломанного копья	Деревянные игральные кости	Фамильная сабля	Три кварцевых шарика
21-25	Кожаный мешочек	Стреляная гильза	Пластинка из стекла и стали	Костяные игральные кубики
26-30	Коллекция сушёных листьев	Нож с гравировкой	Ожерелье	Чётки
31-35	Резной идол	Набедренная фляжка	Металлическая флейта	Солдатский жетон
36-40	Каменное кольцо	Карточка-идентификатор	Книга вдохновляющих слов	Лампадка
41-45	Засушенная пуповина (ваша)	Набор татуировщика	Икона Императора	Кулон в виде аквилы
46-50	Палочка для добывания огня	Стреляная гильза	Гнутая монетка	Гармошка
51-55	Меховая или кожаная накидка	Кожаная кепка	Старинная серьга	Кусочек руды
56-60	Каменный нож	Флакон светящейся воды	Рванный бархатный плащ	Счастливая крысиная лапка
61-65	Сапоги из кожи	Курительная трубка	Эффектная шляпа	Зеркало
66-70	Человеческий череп	Кусок свинца из множества расплавленных пуль	Палочка благовоний	Кусочек астероида
71-75	Кожаные наручи	Резной кристалл	Ключ от дверей своего старого дома	Фрагмент палубной плиты
76-80	Мешочек с пеплом	Сапоги со стальными носами	Осколок витража	Выдохшийся дозиметр
81-85	Ожерелье из зубов	Маленький кусочек цепи	Головная повязка	Стеклянные линзы
86-90	Сальная свеча	Счастливая шестерёнка	Череп-талисман	Мешок семян
91-95	Ритуальная маска	Тюбик смазки	Знак паломника	Коралловый идол
96-00	Сушёная лягушка	Модная куртка или жилет	Флакон благословенной воды	Нож для резьбы
† Эта таблица взята из буклета «Памятные вещи», который вышел до дополнения «Книга инквизитора», и поэтому безделушек для уроженцев кузниц, выходцев из аристократии и схол тут попросту нет. Не говоря уже о памятных вещах для людей с очищенным разумом (прим. переводчика)				

Памятные вещи профессий

Такие сувениры, как и памятные вещи с родных миров, должны углубить личность персонажа и рассказать о событиях, случившихся с ним в те времена, когда он ещё не служил Инквизиции. Возможно, подобные побрякушки, давным-давно осевшие в карманах аколита, покажутся бесполезным хламом всем остальным людям – кроме, быть может, коллег, что узнают по этим безделкам человека, идущего тем же путём, что и они. Найдите соответствующую профессию в таблице 7-4 «Памятные вещи профессий» и бросьте к100, чтобы определить, какой сувенир, связанный с профессией или обучением аколита, остался с ним надолго, пережив много других куда более ценных вещей, которые владелец продал или потерял. Если вы выбросили дубль (11, 22, 33 и т. д.), вы можете бросать к100 ещё раз.

Таблица 7-4 «Памятные вещи профессий»				
Бросок к100	Адепт	Арбитр	Убийца	Клирик
01-05	Медный кончик пера	Маленький кусок цепи	Фрагмент черепа	Сломанный секстант
06-10	Книжная закладка	Старый плакат о розыске	Сломанный прицел	Фитиль от лампы
11-15	Сломанная линза	Мешочек дроби	Кушак	Песочные часы с прорезами
16-20	Клочок пергамента с подписью	Погнутый стальной носок от сапога	Флакон крови	Крысиный хвост
21-25	Колба с сухими чернилами	Сломанный объектив от глаза-шпиона	Кость ксеноса	Банка воска
26-30	Ржавый скальпель	Кожаный браслет	Взломанный замок	Сушёная пивявка
31-35	Фрагмент карты	Изогнутый ключ	Мелкая монетка	Комок перьев
36-40	Фаланга пальца	Прядь волос	Старая тетива для лука	Большой соляной кристалл
41-45	Катушка проводов	Рукоять ножа	Резной звериный зуб	Сверло для костей
46-50	Кусок восковой свечи	Металлическая чарка	Окровавленный платок	Фиал с прахом
51-55	Стекланный ключ	Мелок	Вуаль	Частица скрижали
56-60	Угольный карандаш	Потрескавшийся инфопланшет	Кисть из человеческих волос	Грязный деревянный зуб
61-65	Ноготь (ваш)	Старая именная табличка	Маленькая каменная чашка	Фигурка для регицида
66-70	Медный штамп	Фрагмент кольчуги	Спусковой крючок пистолета	Запятнанная линза
71-75	Книжная металлическая застёжка	Маленькая кисть	Расколота серая жемчужина	Потёртая книжная закладка
76-80	Кисть для раскрашивания	Плетёнка из собачьей шерсти	Жестянка с пеплом	Мешочек специй
81-85	Пресс-папье в виде аквилы	Навершие	Защитный колпачок для дуэльной шпаги	Медный штамп-пропуск
86-90	Швейная игла	Фрагмент нагрудника	Пенёк птичьего пера	Обгоревший платок
91-95	Древнее увеличительное стекло	Мешочек выбитых зубов	Кость-украшение для носа или кольцо в ухе	Кусочек серебра в пласталевой пластинке
96-00	Чистый лист пергамента	«Розочка» от бутылки амасека	Кусок дублёной кожи	Обгорелое писчее перо

Бросок к100	Гвардеец	Псайкер	Подонок	Техножрец
01-05	Сожжённая батарея от лазгана	Палочки для благовоний (мирра)	Коробок спичек (использованных)	Медная шестерня
06-10	Кусок кожи ксеноса	Погнутая ложка	Банка шрапнели	Серный кристалл
11-15	Плетённый шнурок	Рваная карта Таро	Повязка на глаз	Длинный витой провод
16-20	Погнутое кольцо от гранаты	Фрагмент палубной плиты	Шёлковый воротник	Пласталевый кубик (1 см)
21-25	Окровавленный камень	Засушенный лепесток	Браслет на щиколотку	Мешочек красного песка
26-30	Кусок танкового трака	Деревянное яйцо	Гильза от дробовика	Маленький ручной гироскоп
31-35	Обломок керамитовой брони	Ожерелье-чётки	Кожаный ремешок для волос	Самородок меди
36-40	Упаковка от сухпайка	Металлическая трубка	Пробка от бутылки	Кусок стекла с магнитом внутри
41-45	Маленькая железная подкова	Широкая черная лента (30 см)	Погнутая монетка	Кусок мумифицированной плоти (вашей)
46-50	Камень, светящийся в темноте	Треснувшая лупа	Кожаный кошелек или кисет	Сломанная пластинка из кристалла
51-55	Сломанный жезл	Фрагмент звериного рога	Ручка от кувшина	Камень-гематит
56-60	Ожерелье из орочьих зубов	Полоса армированной ткани	Нарукавная повязка	Колба металлических стружек
61-65	Кусок сплавленного песка	Обутленная щепка красного дерева	Искусственный металлический нос	Маленький слиток меди
66-70	Окровавленная перевязь	Мешочек с обрезками ногтей	Сломанный магазин от автопистолета	Промасленные тряпицы
71-75	Осколок дымчатого стекла	Тонкий диск из стали и стекла	Тюбик ярко-красной помады	Изогнутый гаечный ключ
76-80	Потёртый флаг	Кольцо из кристалла	Варган	Колба со студенистой массой
81-85	Застежка от старой каски	Ржавый железный гвоздь	Две шулерские кости	Маленькая металлическая пирамидка
86-90	Гнутая пряжка от ремня	Окаменелая кость ксеноса	Скверно подделанная монета	Фрагмент витража
91-95	Формуляр 4111-JUN-555	Сломанные хроно	Мешочек пепла	Фаланга пальца (вашего?)
96-00	Первая награда	Одна чёрная жемчужина	Пласталевая зубочистка	Электрод

Примечания

Эту русскоязычную версию «Проклятых созданий» я дополнил материалами из готовых приключений по **Dark Heresy**, а также малого дополнения «Памятные вещи». Как и всегда, я закрывал получавшиеся при оформлении белые пятна цитатами и выдержками из разных источников. В таблице дан полный перечень всех подобных включений с их источниками.

Страница	Врезка	Источник
Стр. 11	Цитата «Знай мутанта, убей мутанта»	Кодекс Космического десанта 4-й редакции
Стр. 14-15	Раздел «Разорванные цепи»	Официальное приключение «Очисти нечестивцев»
Стр. 17	Цитата «Нет ничего постыдного...»	Официальное приключение «Гамбит отступника»
Стр. 35	Врезка «Сумеречный охотник»	Официальное приключение «Наследие Хаарлока»
Стр. 36-38	Раздел «Дом Драйкон»	Официальное приключение «Гамбит отступника»
Стр. 49-50	Раздел «Мара»	Официальное приключение «Наследие Хаарлока»
Стр. 69	Раздел «Проклинатель»	Официальное приключение «Наследие Хаарлока»
Стр. 69	Раздел «Миазмовые крысы»	Официальное приключение «Грань тьмы»
Стр. 69	Раздел «Урвогель»	Официальное приключение «Гамбит отступника»
Стр. 74	Цитата «Тот, кто позволяет ксеносу жить...»	«Ковен воинов»
Стр. 82	Раздел «Кетсерар»	Официальное приключение «Очисти нечестивцев»
Стр. 82	Раздел «Зверь Варпа»	Официальное приключение «Очисти нечестивцев»
Стр. 83	Раздел «Налётчики Алой скорби»	Официальное приключение «Очисти нечестивцев»
Стр. 83	Врезка «Террофекс»	Официальное приключение «Очисти нечестивцев»
Стр. 84	Раздел «Оружие корсаров»	Официальное приключение «Очисти нечестивцев»
Стр. 106	Психосилы астрального призрака	Психосила « <i>Enhanced Phenomena</i> » заменена на « <i>Источение завесы</i> », как и у астрального призрака из « <i>Базовой книги правил</i> » – он изначально имел несуществующую в системе психосилу « <i>Enhanced Phenomena</i> », в эррате заменённую на « <i>Источение завесы</i> ».
Стр. 107	Раздел «Осколок тени»	Официальное приключение «Наследие Хаарлока»
Стр. 125	Раздел «Зомби Варпа»	Официальное приключение «Очисти нечестивцев»
Стр. 126	Раздел «Восставшие мертвецы»	Официальное приключение «Наследие Хаарлока»
Стр. 134	Врезка «Нагнетание страха»	Официальное приключение «Очисти нечестивцев»
Стр. 136	Раздел «Памятные вещи»	Малое дополнение «Памятные вещи»
Стр. 137-138	Таблицы памятных вещей	Малое дополнение «Памятные вещи»

